

# KRAINY KONTYNETU ŚRODKA:

## Elhelidy

Nieprzyjazne, skaliste góry oddzielające kontynent od Noldornu – krainy spustoszonej przez siły Neith-Shu. Ich ponure pasmo rozciąga się wzdłuż K'sar, Oderlin, Ziemi Tygrysa i Koldy, sięgając aż na tereny Ładu Bez Powrotu. Nad poszarpanymi szczytami zalega ciemność pozbawiona gwiazd, będąca skutkiem działania Sił Pustki. Sieć Życia w wielu miejscach jest naruszona lub zerwana, co sprawia, iż życie na tych terenach rozwija się z trudem. Widok nagich skalnych zboczy, rumowisk czy kamiennych rozpadlin, pokrytych jedynie tu i ówdzie plamami porostów stanowi normę. Do rzadkości należą kępy wyschniętych traw, zarosła kolczastych krzewów, czy zdeformowane, karłowate drzewka, próbujące jakoś przetrwać na tej niegościnniej ziemi. Zwierzęta można spotkać jedynie po południowej stronie pasma, większość z nich instynktownie unika zapuszczania się głębiej. Gdziekolwiek, na nagich zboczach napotkać można ruiny dawnych zamków i miast zbudowanych przez An'sar w czasie, gdy próbowali stworzyć tutaj swe nowe państwo pod wodzą Królów-Nekromantów. Niektóre groty kryją także wspaniałe grobowce, strzeżone do dziś przez nieumarłych strażników, związanych potężnymi zaklęciami. Niewielu śmiałków jednak waży się na to, by sięgnąć po te skarby, z uwagi na niebezpieczeństwa, jakie niesie przebywanie na terenie pozbawionym Sieci Życia.

W górach często wieje zimny wiatr z Noldornu, niosący dziwne szepty i zapach popiołu. Jego dotknięcie przejmuje lękiem, a zawrocie zdaje się czymś więcej, niż tylko odgłosem żywiołu. To Czarny Wichur, który jest on tchnieniem Pustki i nie jest podatny na magię Elementarną, kontakt z nim nie pozwala także odnawiać punktów Energii. Za to każda istota, która została wystawiona na jego działanie przez dłuższy czas, cierpieć będzie kolejnej nocy z powodu koszmarów.

Po południowej stronie pasma napotkać można samotne twierdze strażnicze, wzniesione przez mieszkańców Kontynentu Środka. Ich garnizony liczą od kilkunastu do kilkudziesięciu zawodowych żołnierzy, którym często towarzyszy przynajmniej jeden czarodziej, a także kapłan lub druid (w przypadku twierdz wybudowanych przez Oderlin należy przyjąć, że nie ma w nich magów, lecz większa liczba kapłanów). Strażnicy ci zajmują się pilnowaniem granic i eliminacją sił Pustki, pomimo zamknięcia Bram Neith-Shu bowiem, co jakiś czas w górach pojawiają się opętane istoty, stanowiące zagrożenie dla wszystkiego, co żyje. Twierdze są także ważnymi punktami strategicznymi, liczącymi się w walkach pomiędzy Oderlin a Drecare. Większość posiada potężne zabezpieczenia magiczne chroniące załogę przed skutkami Czarnego Wichru.

Przebywanie po północnej stronie gór niesie w sobie ryzyko Skażenia. Każda istota, która spędzi na tym terenie trzy dni, musi przejść test odporności na Skażenie. Test ten należy powtarzać w każdej kolejnej dobie, dopóki postać nie opuści przeklętych ziem.

### Istotne Lokacje:

**Potraskane Zbocza** – Zniszczone przez potężny kataklizm magiczny fragment Elhelid przypomina do dziś chaotyczne usypisko z gigantycznych, skalnych odłamków. W czasach Ery Redon wznosiła się tutaj stolica Oderlin: Wetna, teraz jednak pozostały po niej jedynie wspomnienia. Albowiem w czterdziestym dziewiątym dniu Bitwy Dziewięćdziesięciu Dni, gdy armie pustki przedarły się przez góry, docierając pod miasto, jasnym się stało iż siły Obrońców Rzeczywistości są na tym terenie zbyt małe, by mogły powstrzymać falę Skażonych. Arcydruid Jesion Srebrnobrody podjął wtedy trudną decyzję. Wraz z pozostałymi członkami swojego zakonu odwołał się do sił drzemających w ziemi, budząc jej potęgę. W wyniku tego góry

zadrzały w posadach i zostały strzaskane, grzebiąc armie Pustki, a także miasto Wetna i jego obrońców. Zniszczenie Wetny jest do dziś jednym z powodów dla którego An'sar nienawidzą Adeptów z Drecare.

Aktualnie teren ten jest całkowicie pozbawionym roślinności rumowiskiem, przez które nie ma żadnego przejścia. Sieć Życia została tutaj całkowicie zerwana.

**Nulia** – „Miejsce Pokoju”. Wzniesiona w południowej części Elhelid twierdza, znajduje się daleko od granicy Pustki, a także od Oderlin. Zamieszkują ją kapłani Ansoja, nazywani heretykami przez swych krajan, z uwagi na ich głęboką tolerancję w stosunku do innych ras i wykorzystania Magii Mistrzostw. Mimo to siły Oderlin nie były jak na razie w stanie przejąć klasztoru, który znajduje się na wysokich, stromych zboczach. Twierdza nie jest w żaden sposób połączona z ziemią, dostać do niej można się jedynie za pomocą jednoosobowej windy, która musi być obsługiwana przez mieszkańców tego przybytku, lub za pomocą czaru lot.

Sam klasztor jest surowym budynkiem wykutym w kamieniu. Otacza go wysoki mur, po przejściu którego wędrowiec dostaje się na brukowany dziedziniec. Budynek główny posiada dwa skrzydła, z boku zaś rozciągają się mniejsze budynki gospodarcze. Nad głównymi drzwiami znajduje się wykonany ze złota symbol tarczy słonecznej z okiem. Poza tym jedynie kaplica klasztorna i krużganek posiadają zdobienia, będące przedstawieniami scen o charakterze religijnym. W twierdzy znajduje się także skryptorium, biblioteka, obserwatorium astronomiczne, lazaret oraz własne ujęcie wody. W dwóch dużych grotach kapłani hodują także skalne grzyby, które stanowią ważny element ich diety. Aktualnie udało im się także uzyskać wsparcie druidów z DrecarE, którzy na terenie klasztoru wzniesli kilka menhirów, będących ważnymi węzłami Sieci Życia. Jest to niezwykle istotne, z uwagi na spustoszenie Elhelid. W związku z tym mieszkańcy Nulii mogą cieszyć się wsparciem w postaci dostaw żywności z Drecare.

Każda żywa istota, która trafi do Nuli zyskuje pomoc i opiekę. Kapłani nie odmawiają jej nikomu, chyba, że para się mroczną sztuką Nekromancji lub jest kultystą Ciemności. Pozostali jednak mogą liczyć na azyl niezależnie od rasy, religii czy zapatrywań. Twierdzę zamieszkuje też zwykle także kilku Adeptów An'sar, którzy umknęli z ojczyzny przed stosem. Z uwagi na wstrzeźliwość i zasady, którym hołdują kapłani, pokoje niewiast znajdują się w innym skrzydle niż pokoje mężczyzn.

Mieszkańcy Nulii żyją skromnie, odziewając się w proste, żółte szaty z płótna. Ich czas zajmuje zwykle praca na rzecz klasztoru i potrzebujących. Specjalnością twierdzy są przepiękne manuskrypty, pisane i ilustrowane ręcznie (co jest wielką rzadkością), które dotyczą zagadnień zielarstwa, historii, bestiariologii, astrologii i medycyny. Osiągają one ogromne ceny na rynku rzadkich ksiąg, co pozwala klasztorowi na samodzielną egzystencję.

### ***K'sar***

Rozciągające się pomiędzy Torgeth a Kontynentem Środka ziemie zaliczane są zwykle w poczet tego ostatniego, na podstawie ich przynależności historycznej. Przez długi czas bowiem były częścią Oderlin. Po Otwarcu Bram Pustki jednakże ucierpiały ogromnie, a populacja ludzi zamieszkujących te tereny zmniejszyła się znacznie. Powstanie Noldornu, oraz Skażenie, które dotknęło Morze Umarłych sprawiły, iż teren ten został praktycznie odizolowany od reszty świata. Zamieszkująca go populacja widząc potęgę śmierci i destrukcji, jaka ich dotknęła zwróciła się dość szybko w kierunku Nekromancji, odrzucając monoteizm i wstępując na drogę

przodków. Spowodowało to odcięcie się od reszty Oderlin (w 138 roku III E.), oraz zamknięcie granic dla reszty świata (201 rok III E.).

Obecnie K'sar przekształciło się w państwo Nekromantów, a większość jego populacji stanowią nieumarli. Żywi ludzie zamieszkują jedynie tereny na wschodzie, gdzie jeszcze istnieje Sieć Życia. Zajmują się głównie uprawą roli i hodowlą ryb, prowadząc proste życie skupione wokół rzek i licznych w tej okolicy jezior. Tereny wschodnie są więc pokryte w większości polami uprawnymi, których część stanowią pola zalewowe. Hoduje się tutaj głównie kormsę oraz rudy ryż, który jest odporny na chłód. Jedynym większym ośrodkiem miejskich jest Aearth, stanowiące stolicę państwa. Ludzie pracujący na roli to prości chłopcy, którzy zwykle nie potrafią nawet czytać, ni pisać. Większość nigdy nie opuszcza swojego miejsca zamieszkania, rodząc się i umierając w tej samej wsi. Ciało zmarłych transportowane są na zachód i wykorzystywane dla potrzeb Nekromancji. Mimo to ludzie żyjący w tej okolicy uważają się za szczęśliwych, zwykle bowiem nie mają pojęcia o tym, że istnieje jakiś inny sposób egzystencji. Panicznie boją się swych mrocznych władców, są im jednak jednocześnie w dziwny sposób wdzięczni, albowiem większość ciężkich i niebezpiecznych prac w państwie wykonują nieumarli. Nienawidzą także innych ras, uznając je za zagrożenie dla ich stylu życia. Wieloletni konflikt o Oderlin i Torgeth wzmacnia zresztą to poczucie.

W zabudowie dominują kamienne, kwadratowe budynki, pokryte strzechą, sitowiem lub kamiennym gontem (zależnie od zamożności mieszkańców). Okna są niewielkie, zaopatrzone w grube okiennice. Tuż przy każdej osadzie znajduje się monumentalna Kaplica Śmierci, zdobiona rzeźbieniami przedstawiającymi umarłych i Królów Nekromantów. Kaplice te są zwykle wykonane z bazaltu, czarnego i białego marmuru i tym podobnych materiałów. Przepaść pomiędzy prostymi budynkami, zamieszkiwanymi przez żywych, a tymi ponurymi sanktuariami jest wyraźnie widoczna i ma za zadanie podkreślać potęgę i wszechwładzę śmierci. Szóstego dnia każdego tygodnia organizowane są tutaj uroczyste nabożeństwa. Po śmierci któregoś z mieszkańców ma miejsce także celebrowanie skupiona wokół jego ciała wystawionego w kaplicy. Trwa ona do trzech dni (zależnie od zamożności rodziny) po czym ciało oddawane jest Nekromantom.

Zachodnie tereny stanowią w większości niegościnne stopy, pokryte gdzieniegdzie półmartwymi lasami. Ich poszycie składa się z ciemnych krzewów o ciemnych, prawie czarnych liściach, które jakimś cudem dają sobie radę w tym niegościnnym terenie. Klimat jest tu chłodny i wietrzny, z częstymi opadami zimnego deszczu. Rośliny znajdujące w okolicy to szalej, bylica, wilcza jagoda i inne trujące zioła, odporne na zanik energii życiowych. Im dalej na północ i południe tym jednak mniej jest roślinności, gdyż nawet wymienione gatunki nie są w stanie przetrwać w tych warunkach. Stopy zmieniają się tutaj w rodzaj tundry, pokrytej głównie przez porosty i grzyby, by w końcu przejść w nagie, skalne równiny rozciągające się u podnóża Elhelid.

Myliłby się jednak ten, kto pomyślałby, iż władcy K'sar pozostawiają te ziemie w spokoju. Na rozległych równinach wznoszą się ponure, pozbawione okien budynki, będące miejscem przechowywania ciał, potrzebnych w praktyce nekromancji. Często, tuż przy nich znajdują się wysokie wieże z czarnego bazaltu, gdzie praktykujący tę przeklętą sztukę Adepci szkolą się w swym kunszcie. Stoki Elhelid pocięte są licznymi kopalniami, przypominając wielkie plastry miodu. Nieumarli wydobywają tutaj żelazo, węgiel, miedź, aluminium i rudę tytanu, które następnie przetwarzane są w wielkich hutach, znajdujących się po zachodniej stronie K'sar. Pracują w nich wyłącznie ożywieńcy, co pozwala na kontynuowanie produkcji dzień i noc. Tuż obok hut wznoszą się gigantyczne fabryki, gdzie tworzy się golem i pojazdy bojowe, a także

wielkie, stalowe smoki, mające w przyszłości zagrozić ludowi Drecar. Tego typu ośrodki przemysłowe trudno nazwać miastami, gdyż poza kilkoma Adeptami i Technikami, którzy zamieszkują w ich obrębie znajdują się tam jedynie umarli. Zwykle nie posiadają one nawet nazw, tylko kolejne numery w ewidencji. Skupiona na wschodzie żywa populacja mieszkańców dostarcza pożywienia kontrolującym produkcję specjalistom, a także ciał zmarłych potrzebnych do uzupełniania tych, które uległy zużyciu.

Oczywiście mieszkańcy sąsiednich krain nie posiadają głębokiej wiedzy o tym, co dzieje się w K'sar. Większość uważa je za państwo Nekromantów i korsarzy, nikt jednakże (łącznie z graczami) nie posiada wiedzy o odbywających się na jego terenie złowróżbnych eksperymentach i fabrykach metalowych monstrów.

### Istotne Lokacje:

**Aearth** – Stolica K'sar, zwana też „Miastem Obsydianowych Wież”, leży na wybrzeżu Morza Umarłych, w części, która nie uległa jeszcze całkowitemu Skażeniu. Jest to ponure, monumentalne miasto, wzniesione w potężnych bazaltowych bloków. Jego wąskie ulice, położone w cieniu wysokich budynków wybrukowane są w całości czarnym kamieniem. Architektura robi przytłaczające wrażenie, większość budynków ma niewielkie, wąskie okna i strome dachy. Wiele przyjmuje kształt wysokich wież, mających okna tylko od strony północy. Obecny władca K'sar: Sar Darsu – „Król Kos” uznawany jest za kolejnego z wielkich Królów-Nekromantów. Zamieszkuje w Pałacu Kości, który wznosi się w centralnej części miasta. Jest on zbudowany z kamienia i stali, ukształtowanych na podobieństwo szkieletu jakiejś potwornej bestii. Przed nim znajduje się Plac Umarłych, wybrukowany czaszkami wrogów i ozdobiony ogromną figurą Azaja. Naprzeciwko pałacu wznosi się Pajęczna Świątynia, której przeznaczenie nie jest wiadome nawet mieszkańcom miasta. Jedynie Król wraz ze swoją świtą mogą przejść przez wrota z oksydowanej stali, uplecione na podobieństwo potwornej pajęczyny. I tylko oni wiedzą, co dzieje się w czasie tajemniczych ceremonii celebrowanych na nowiu księżyca.

Sar Darsu to w istocie sam Akhte, który zdołał umknąć z Wieży Czarnego Słońca w Callas, po tym jak jego poprzednie ciało spotkała fizyczna śmierć. W K'sar znalazł inne, odpowiednie dla siebie naczynie, opętując jednego z Adeptów. Obecnie planuje zemstę, budując potężną armię maszyn i nieumarłych. Ma ona zadać druzgocący cios Drecare, gdy Gereth przebudzi się ponownie, a łańcuchy skuwające Bramę Neith-Shu zostaną zerwane...

Poza tym w mieście znajdują się świątynie, z których najpotężniejsza, ozdobiona setkami rzeźb przedstawiających szkielety, należy do Azaja. Zachodnią część zajmuje Akademia Sztuki, będąca uczelnią Nekromancji, a także Uniwersytet Ożywionej Stali, kształcący Wynałazców i Alchemików. Od wschodniej strony miasto posiada rozległy port, skąd wyruszają Statki Widma, pustoszące okoliczne wody. Niedaleko niego rozciąga się rynek niewolników, zwany Placem Mięsa, obok zaś Plac Kości będący rynkiem na którym sprzedaje się nieumarłych.

Oprócz floty złożonej z Okrętów Widm K'sar posiada także kilka łodzi podwodnych, przypominających wielkie, stalowe ryby. Korsarze tego kraju napadają chętnie na statki Oderlin, Drecare i Nardlens, porywając nie tylko łupy, ale i ludzi. Z uwagi bowiem na naruszoną sieć życia i popularność inicjacji związanych z negatywną energią, państwo potrzebuje świeżej krwi aby utrzymać odpowiednią liczbę ludności. Sprawia to, że kobiety z obcych ludów osiągają niezwykle wysokie ceny na rynku niewolników.

Niepodzielną władzę w mieście sprawuje Sar Dasu, czczony niczym bóstwo. Wyższa arystokracja składa się w całości z Nekromantów, wszelako inni Adepti oraz technicy także posiadają znaczny status. Arystokracja wojskowa nie opiera się na dziedziczeniu, lecz ilości zdobytych łupów. Należą do niej głównie kapitanowie Statków Widm. Większość z nich poddała się dobrowolnie inicjacji związanej z Negatywną Energią, co sprawia, iż czują się znacznie bliżsi swym bogom, niż zwykli ludzie. Pozostała część populacji to chłopstwo i rzemieślnicy, pracujący na zasadzie pańszczyzny. K'sar nie posiada kasty kupieckiej, nie prowadzi bowiem handlu z innymi krainami. Jego ustroj określić można jako Autarhię teokratyczną. Najwyższy Król mianuje członków rady i decyduje o życiu, śmierci i prawach swych poddanych. Zasiada w swym pałacu na tronie z kości, odziany w płaszcz ze skór ludzkich. Nikt nigdy nie widział jego twarzy, albowiem okrywa ją obsydianowa maska, wypolerowana na podobieństwo czarnego zwierciadła.

### Oderlin

Państwo założone przez An'sar, którzy odrzucili ścieżki przodków kierując się ku monoteistycznemu kultowi Boga Słońca, Ansoja. Pierwotnie obejmowało także tereny K'sar jednak po wojnie Dziewięćdziesięciu Dni relacje między nim, a enklawą leżącą za morzem umarłych uległy gwałtownemu pogorszeniu. Aktualnie obejmuje tereny na wschód od Morza Umarłych, aż do Lilivy, z pominięciem Spalonych Ziem. Na północy granicę wyznacza pasmo Elhelid, za południem zaś Jaśniejsza Zatoka oraz Stary Bór, którego granic mieszkańcu Oderlin nie śmia przekroczyć.

Kraj rozciąga się na szerokich stepach. Zagajniki brzoź i drzew iglastych porastają prawie wyłącznie jary i doliny rzek, choć większość tych ostatnich została zagospodarowana rolniczo. Na północnym-zachodzie teren zaczyna przechodzić w tundrę. Na pogórzach znajdują się tarasowe uprawy kommsy, która stanowi podstawę wyżywienia chłopstwa. Znajdują się tam także kopalnie żelaza, miedzi, srebra i złota. Większość populacji to osiedli chłopi oraz wędrowni pasterze, przemierzający step ze stadami kóz i koni. Nietolerancja religijna sprawia, iż kraj zamieszkują wyłącznie An'sar i Utra.

Oderlin jest państwem o ustroju feudalnym, w którym władzę dzierży Cesarz, będący jednocześnie Najwyższym Kapłanem i uważany za namiestnika Boga na ziemi. Kasta duchowna obejmuje wiele ważnych urzędów w państwie i posiada władzę sądowniczą. Pozostała arystokracja obejmuje przywódców wojskowych, którzy są całkowicie lojalni wobec panującej religii. An'sar brzydzą się Magią Mistostw, uważając ją za wynaturzenie i wymysł Asurów, podobnie jak i zaawansowaną technologię, co sprawia, iż poziom życia i edukacji przeciętnego obywatela jest zastraszająco niski. Większość populacji stanowi chłopstwo niewolne, mieszczanie w postaci kupców i rzemieślników stanowią nieliczną kastę średnią. Jedynymi dopuszczanymi gałęziami nauki są Alchemia i Inżynieria, obie kontrolowane przez kościół, co sprawia, iż nie są w stanie rozwijać się zbyt aktywnie.

Podstawą wyżywienia An'sar (zarówno tych żyjących w K'sar jak i w Oderlin są dwa rodzaje zbóż:

**Rudy Ryż** – odmiana ryżu odporna na choroby i niskie temperatury. Przypomina nieco dziki ryż, lecz ma dłuższe ziarna. Zwykle pokryte są pomarańczową skórką (stąd nazwa), uprawia się go w dolinach rzek. Po wyłuskaniu ziarna są białe-żółte.

**Kommsa** - nazywana też „Perłą ze Wzgórz” jest rośliną odporną na niskie temperatury i słabą jakością gleby. Jej okrągłe ziarna przypominają drobny, perłowy groszek. Uprawia się ją głównie na pogórzach Elhelid.

Magia stanowi monopol kasty kapłańskiej, która czerpie z tego tytułu ogromne korzyści. Poza tym doktryna religijna dopuszcza jedynie używanie czarostwa Elementarnego i Run. Pierwsze przyjęło postać modlitw do Ansoja, drugie zaś kreślenia świętych znaków. Inne dziedziny magii są zakazane, a uprawiające je osoby palone na stosach.

Całe terytorium kraju podzielone jest na dystrykty, którymi zarządzają rody rycerskie. Każdy dystrykt ma także powinność utrzymać zamieszkującą go kastę kapłańską. Sprawia to, że obowiązki i podatki nałożone na ludność są miejscami bardzo wysokie. Chaty budowane są z drewna lub kamienia polnego i mają charakterystyczne, łukowate dachy pokryte strzechą lub drewnianym gontem. Świątynie, oraz większe budynki mają parasolowate dachy, przypominające nieco pagody lub wielkie grzyby. Pokryte są zwykle gontem drewnianym lub kamiennym, przy czym większe sanktuaria posiadają złożone dachy. Każda większa wieś lub miścina posiada ponadto Wieżę Modłów, skąd od świtu do zmierzchu rozlegają się psalmy kapłanów, chwalcących Ansoja. Sprawiają one, iż każdy niewierny Adept otrzymuje -1 do wszystkich Mistrzostw na terenie, na którym słyszana jest modlitwa. Odstrasza ona także nawki i driady.

W społeczeństwie istnieje wyraźna przepaść między niższymi klasami, a arystokracją i duchowieństwem. Jedynie kapłani i cesarz mają prawo wykorzystywać złoto, które uważane jest za święty metal, błogosławiony przez Boga. Szlachta zamieszkuje często twierdze o walorach obronnych. Budowle te posiadają zwykle przynajmniej jedną wieżę i otoczone są murem obronnym. W środku oprócz domostwa i zabudowań gospodarczych obowiązkowo znajduje się kaplica. Zwykle całość na zewnątrz prezentuje się dość skromnie, wewnątrz jednak pomieszczenia zdobione są kunsztownymi arrasami, miękkimi dywanami i rzeźbioną lub inkrustowaną boazerią. Do części zamieszkaną przez kobiety przylegają często piękne ogrody, których planowanie i pielęgnacja jest sztuką godną szlachcianek.

Świątynie budowane są z niezrównanym przepychem. Większość z nich posiada połączone dachy i rzeźbienia, przedstawiające sceny religijne. Wykonane są one najczęściej w białym marmurze i lapis lazuli. Główna nawa skierowana jest zawsze w kierunku wschodu.

Większość kraju składa się z wsi i niewielkich miasteczek, będących często stolicami dystryktów. Dwa duże miasta zdolne równać się wielkością z metropoliami Drecare znajdują się nad Jaśniejącą zatoką i stanowią ważne ośrodki handlu i kultury.

### **Istotne Lokacje:**

**Harsa** – Stanowi największy port Oderlin i główne miasto handlowe. Jest jedynym miastem Oderlin, które cieszy się pewnego rodzaju swobodą. Kupcy z Harsy posiadają liczne przywileje, jak np. zmniejszone podatki i prawo do posiadania złotej broszy z symbolem Ansoja. Najbardziej szanowani z nich wchodzi także w skład rady miejskiej. Prawa są tu o wiele bardziej tolerancyjne, niż gdziekolwiek indziej. Miasto gości nawet członków innych ras, głównie Vilena i Elfów i Gryfoni, choć mogą oni poruszać się wyłącznie po wydzielonych w tym celu dzielnicach. Harsa posiada ponadto własny teatr i bibliotekę oraz ogromne targowisko. Znajduje się tutaj także Uniwersytet Iluminacji z wydziałem teologii, inżynierii i alchemii. Organizuje także coroczny festiwal z okazji nowego roku, który uświetniany jest występami artystów, pokazem sztucznych ogni i obowiązkowo – uroczystym nabożeństwem ku czci Jedyne Boga. W czasach pokoju, tak rzadkich pomiędzy ciągłymi krucjatami toczonymi przez Oderlin, miasto to jest odwiedzane przez wielu kupców z dalekich stron. Kasta kupiecka stara się nawiązywać i podtrzymywać kontakty handlowe z Drecare, Cesarstwem Kamienia i AjArd, i prawdą jest iż jej należy zawdzięczać fakt, iż Oderlin takie kontakty w ogóle posiada.

**Shar-Khun** – Położone w głębi Jaśniejącej Zatoki, w ujściu lewej odnogi Lilivy miasto stanowi stolicę kraju. To tutaj znajduje się pałac Cesarski oraz główna świątynia, zwana An'tashi: Podnóżkiem Słońca. Monumentalny ten budynek o złotych dachach wznosi się na sztucznym wzgórzu na wschodzie miasta. Jego liczne tarasy pokryte są mozaiką z marmuru i lapis lazuri, zaś ściany pokrywają przepiękne płaskorzeźby z alabastru, o tematyce religijnej. Okna stanowią zachwycające witraże, skupione wokół centralnego motywu słońca. Wewnątrz znajduje się ołtarz z litego złota, wraz z ogromną figurą Ansoja, wykonaną z tego samego materiału. Wystroju dopełniają płaskorzeźby i zdobienia z bursztynu. Świątynię otacza trzynaście marmurowych wież modlitewnych, odpowiadających liczbie miesięcy roku. Plac przed nią stanowi miejsce straceń, gdzie heretycy i niewierni paleni są na stosie.

Niebiański Pałac, będący miejscem zamieszkania władcy wznosi się w centrum miasta. Jego dach również jest pokryty złotem, a ściany ozdobione bursztynem i lapis lazuri. Wejścia strzegą potężne, złote lwy. Całość budowli ma strukturę tarasową, przy czym wyższe tarasy zajmują cudowne ogrody, po których przechadzają się złote i białe pawie.

Reszta miasta posiada szerokie, brukowane ulice. Budynek są wykonane w większości z białego kamienia, a dachy wyłożone gontem. Wiele z nich posiada na dachach tarasy, stanowiące ogrody. Place ozdabiają figury Dewów i bohaterów. W mieście znajduje się także wiele parków, a powietrze przenika zapach kwiatów i szmer wody tryskającej w licznych fontannach. Shar-Khun nazywane także błękitnym miastem, od ilości zdobień wykonanych z lapis-lazuri, sprawia wrażenie drogocennego klejnotu, zamieszkanego przez szczęśliwą populację. Istotnie, żebracy, ubodzy oraz osoby, których widok mógłby nie spodobać się cesarzowi są natychmiast usuwane z miasta. Sprawia to także, iż stolica otoczona jest wysokim murem, a bramy są pilnie strzeżone przez strażników, którzy nie pozwalają wjechać do środka nikomu, kto nie posiada odpowiedniej przepustki. Sam fakt mieszkania w stolicy jest zwykle ogromnym zaszczytem, co sprawia, iż większość populacji rekrutuje się z całkowicie oddanych władcy kręgow.

**Altan'tsung** – Nazywana jest Świętą Rzeką Oderlin i uznawana za dar Ansoja dla wiernych. Sama rzeka toczy leniwie swe wody przez szerokie stopy Oderlin, chwilami rozlewając się szeroko. Jej brzegi porastają gdzieniegdzie zagajniki, o wiele częściej jednak rozciągają się wzdłuż nich wsie i pola uprawne. Jej wody uważane są za święte, uważa się, iż każdy wierny powinien obmyć się w nich przed ważną ceremonią religijną (np. ślub) lub przed wizytą w świątyni An'tashi. Innym zwyczajem jest obmywanie w niej broni przed wyruszeniem na świętą wojnę. Skalanie rzeki, poprzez wylanie do niej nieczystości lub utopienie w niej kogoś uznawane jest za zbrodnie i karane śmiercią.

Woda z rzeki posiada zdolności konsekracyjne. Każdy zanurzony w niej przedmiot, nad którym pomodli się kapłan, uznawany jest za błogosławiony – co oznacza, iż oręż taki zadaje pełne obrażenia nawkom, driadom, nieumarłym i istotom Pustki. Efekt ten utrzymuje się przez sześć dni. Spryskanie wodą danego terenu usuwa z niego wrogie duchy i emanacje sił Ciemności.

### Stary Bór

Jedna z trzech pierwotnych puszczy, pozostała na Kontynencie Środka. Porasta zachodnie wybrzeże, rozciągając się od Jaśniejącej Zatoki i ujścia Lilivy, aż do Dawnych Umocnień. Jest to wilgotny las iglasty, z przewagą sosen i świerków, można tu spotkać jednak także dęby, brzozy, osiki i jodły. Nad strumieniami i ciekami wodnymi pochylają się rosochate wierzby. Większość tych potężnych drzew liczy sobie kilkaset lat. Są tu także i takie, które pamiętają czasy Pierwszej Ery. Poszycie jest bogate, porośnięte mchami, paprociami, turzycą i widłakiem. Na ogromnych zwalonych pniach prastarych drzew rozwijają się grzyby i porosty. Krzewy

leszczyny i bzu czarnego tworzą miejscami gęste zarośla, będące schronieniem nie tylko zwierząt, ale i driad. Bór obfituje w jagody i borówki, występują tu też torfowiska i okryte mgłą uroczyska, usiane jasnymi kwiatami konwalii i niezapominajek. Można w nim także spotkać mnogość gatunków zwierząt: łosie, jelenie, żubry, niedźwiedzie, rysie, wilki i rosomaki nie wyczerpują bogactwa fauny, która go zamieszkuje. Mimo to praktycznie nikt, oprócz wiekowych druidów nie zapuszcza się na te tereny. Mieszkańcu Oderlin zaś nie przekroczyłiby granicy boru za żadne skarby, uważając go za przeklęty las Asurów, który lepiej zostawić w spokoju.

Aby zrozumieć specyfikę tego miejsca, Mistrz Gry powinien pojąć, iż puszcza ta w istniała zawsze, nawet w mrokach Ery Nills. W istocie jest ona bowiem schronieniem prastarej i potężnej istoty, która stanowi rodzaj inteligentnej grzybni rozpościerającej się na całym terenie. Stworzenie to liczy sobie kilka tysięcy lat, posiada też ogromną mądrość i zatrwajające moce. Zwykle dba jedynie o bezpieczeństwo zwierząt i roślin w borze, nie starając się szkodzić innym istotom. Jednakże, jeśli ktokolwiek naruszy spokój puszczy, spotka się ze srogą karą.

Grzybnia posiada wszystkie zdolności Mistrzostwa Wzorców na poziomie 5, włada także Zaklinaniem Duchów na poziomie 3. Potrafi porozumiewać się telepatycznie z każdą istotą na terenie boru a także przejąć jej ciało (tak jak w wypadku czaru Zawładnięcie, lecz grzybnia może w ten sposób przejąć w jednym momencie dowolną ilość istot). Jako że sama składa się z ukrytych w ziemi włókien, trudno ją zauważyć i jest praktycznie niezniszczalna. Potrafi zregenerować brakujące fragmenty, nie tracąc swej wiedzy ani mocy. Jeśli las pod jej opieką zostanie zaatakowany, grzybnia po prostu przejmuje ciała agresorów zmuszając ich do wybicia się nawzajem. W wypadkach, gdy na jej teren trafi ktoś zagubiony, kto nie szkodzi naturze, grzybnia zwykle odsyła go do granicy lasu. Jedynie potężni druidzi i niektóre elfy leśne zdają się budzić w niej pewien szacunek, na tyle duży, iż pozwala im wkraczać w obręb boru.

Grzybnia nie znosi mieszkańców Oderlin, którzy kilkakrotnie próbowali podpalić lub wyciąć jej schronienie. Nie przepada także za rasą Strażników, którzy również próbowali podobnych rzeczy w przeszłości. Każdy An'sar który przekroczy granicę boru popełnia samobójstwo, lub jest doprowadzany przez jego strażnika do obłądu. Jest to przyczyna dla której wyznawcy Ansoja omijają te tereny z daleka.

### **Ziemie Tygrysa**

Szerokie stepy rozpościerające się od podnóży Elhelid aż do Lilivy (która określa granicę Drecare) i Śpiewnej (która określa granicę Cesarstwa Kamienia). Na zachodzie graniczą z Oderlin i Starym Borem, na wschodzie zaś przechodzą w bagna zwane Mroczykami. Ta rozległa kraina nie jest zamieszkała przez ludzi, co w dużej mierze spowodowane jest słabą jakością gleb i jej klimatem. Teren jest tutaj równinny, pozbawiony rzek i strumieni, o cienkiej warstwie gleby spoczywającej na skale macierzystej. Czasami przechodzi w niewysokie, łagodne wzniesienia – jest to jednak jedyne urozmaicenie na jakie można liczyć w okolicy. Klimat charakteryzuje upalne, suche lato i mroźna, wietrzna zima.

Większość stepów porastają różne gatunki traw. Gdziekolwiek zauważyć można zarośla, wędrowiec nie napotka jednak żadnych drzew. Falująca, trawiasta równina przyjmuje barwę zieleni wiosną, złota latem i czerwieni splecionych z szarościami jesienią. Zimą dmą tu potężne wichry, teren zaś okryty jest śniegiem. Fauna składa się z niewielkich gatunków gazeli, różnych gatunków ptaków (także dużych, biegających nietotów), szakali i kotów stepowych.



Koty często osiedlają się w pobliżu rzadkich na stepach źródeł wody, pobierając opłaty od wędrowców, którzy chcą z nich skorzystać. Najczęściej zależy im na zdobyciu w ten sposób przedmiotów wykonanych przez istoty rozumne (np. koców, płaszczy, biżuterii), których same nie umieją wytwarzać.

Aktualnie ziemie te stanowią lekko Drecare oddane we władanie Felidae. Stanowią także pewnego rodzaju bufor pomiędzy przeklętym Noldornem a krainami zamieszkanymi przez żywe istoty. Zamieszkujące je koty prowadzą tu swobodną egzystencję, spędzając czas na wędrówkach i polowaniu. Ich struktura społeczna opiera się na władzy Tanów, z których większość pochodzi z plemienia Myśliwych Nocy. Tanowie zarządzają ziemią, którą zdobyli wyzywając na pojedynek innych Tanów. Posiadają także swoją drużynę, wraz z którą wędrują, po swoim terytorium pilnując jego bezpieczeństwa i przestrzegania prawa. Wszelkie konflikty i niepewności co do przywództwa zwykli rozwiązywać szybko i krwawo. Pozostałe Felidae żyją samotnie lub w niewielkich,

luźnych grupach, które często zamieszkują kolczaste zagajniki, dające ochronę w czasie zimy. Koty nie zajmują się produkcją ani handlem, spłacając swoje powinności względem Drecare poprzez dostarczanie wojskom imperium wsparcia w postaci zwiadowców z Cieni Księżyca, wojowników z Myśliwych Nocy i magów astralnych z plemienia Zwiadowców Snów. Pozwalają także pasterzom z Drecare na umiarkowany wypas koni i owiec. Ma to miejsce głównie wzdłuż wybrzeży Lilivy.

Oprócz tego na stepach można napotkać także inne istoty w rodzaju dzikich ludzi czy utra. Sporadycznie pojawiają się tu Trolle Stepowe i Giganci zamieszkujący pogórze Elhelid, a także Sakres, wilki i koty stepowe.

### **Istotne Lokacje:**

**Dawne Umocnienia** – Fragmenty muru wzniesionego w Pierwszej Erze przez Strażników, aby oddzielić ich państwo od terenów zajętych przez barbarzyńców, Trolle Stepowe i Sakres. Aktualnie jest to linia zrujnowanych umocnień, głównie w postaci muru z ogromnych bloków kamienia, z dobudowanymi tu i ówdzie wieżami strażniczymi. W niektórych miejscach mur ten wciąż jeszcze jest w dobrym stanie z uwagi na spajającą go magię, w innych jednak przekształca się w rumowisko rozrzuconych bloków skalnych.

Umocnienia zajmują obecnie Felidae. Zamieszkuje tutaj wielu Zwiadowców Snów, którzy nie cenią sobie dalekich wędrówek po stepie, a także inne koty, pragnące znaleźć schronienie bardziej trwałe niż zarośla. Można powiedzieć, iż jest to najbardziej zamieszkała część Ziemi Tygrysa, co sprawia, iż jej wpływ kulturalny na resztę populacji może być porównany do miast ludzkich. Niektóre fragmenty murów posiadające wnęki zostały zmienione w cmentarzyska. Przechowuje się tu ciała zmarłych, które dzięki oddziaływaniu słońca i suchego wiatru przechodzą proces mumifikacji. Felidae nie przepadają za obcymi odwiedzającymi tak ważne dla nich miejsce, zwykle więc ostrzegają każdego wędrowca, aby nie zbliżał się zbyt blisko.

Zaledwie kilka wież strażniczych, które przetrwały stulecia dzięki wzmacniającej je magii jest wciąż wykorzystywana przez wojska Drecare. Najczęściej znajdują się tutaj niewielkie magazyny lub urzędują magowie zdolni do wysyłania informacji na duże odległości. Koty zwykle nie przystają chętnie na zajmowanie przez dwunogów miejsc tego rodzaju, woląc wykorzystać je samemu. Zwykle więc Drecare przekonuje je do tego korzyściami płynącymi z wymiany handlowej lub wzajemnej pomocy.

**Spalone Ziemie** – Położone u podnóża Elhelid stanowią kolejną, ponurą pozostałość Wojny Dziewięćdziesięciu Dni. Pierwotnie na terenie tym wznosiło się jedno z miast An'sar,

wzniesione przez uciekinierów z Necrosis. Miasto to zostało następnie podbite przez wyznawców Jedynego Boga i opuszczone. W czasach bitwy z Pustką stało się jednak ważnym punktem strategicznym, zwłaszcza, że teren górski w okolicy był zbyt trudny by można było przeprowadzić armię przez pasmo Elhelid.

W 56 dniu bitwy jednakże nad miastem zajęтым przez siły Obrońców Rzeczywistości zawiął straszliwy cień. Było to gigantycznych rozmiarów stworzenie o skrzydłach czarnych niczym wichry Pustki, którego głos sprowadzał obłęd i grozę. Stwór ten przybyły z zimnych, międzywymiarowych otchłani pokonał dwa strzegące miasta smoki a następnie opadł w dół, siadając wśród ruin. Wydał z siebie upiorne zawrozdzenie, które sprawiło, iż ziemia poruszyła się i zmarli w mieście powstali. Nie byli to jednak nieumarli opętani przez siły Ciemności, lecz zastępy Pustki, wypełnione jej plugawą emanacją. Widząc powstającą armię, która zdolna byłaby przechylić szalę bitwy, Obrońcy Rzeczywistości zdecydowali się na ostateczny krok. Smoczy Magowie oraz Druidzi pod dowództwem ostatniego ocalałego szamana rody Drecar, który chronił miasto, wyzwolili moc Smoczego Ognia, który rozlał się po ziemi, przechodząc przez Linie Lay. Strawił on zarówno ciała obrońców jak i powstającą armię szkieletów, a co więcej dosięgnął demona, niszcząc go kompletnie. Ogień jednak nie wygasł dokonując tego dzieła, lecz rozlał się szeroko po okolicy i płonął przez kilkanaście kolejnych godzin. Ziemie, których dotknął zmieniły się w wypaloną skalną pustynię, gdzieśgdzie pokrytą nadtopionymi skałami. Po dawnym mieście An'sar pozostały tylko częściowo stopione ruiny, pozwalające jedynie domyślać się jego świetności. Do dziś na terenach dotkniętych przez kataklizm nie rosną żadne rośliny, omija je także większość zwierząt. Po kilku setkach lat w wielu miejscach wciąż utrzymują się Pola Niestabilne. Każde rzucenie zaklęcia na tym terenie jest także dość ryzykowne, mogąc spowodować powstanie tego rodzaju anomalii (10% na poziom czaru czarostwa, 20% na St. Zdolności Magii Mistrzostw.). Nic dziwnego więc, iż wszystkie istoty unikają tej okolicy, obchodząc ją szerokim łukiem.

### Mroczyska

Ponure bagniska rozpościerające się pomiędzy Elhelidami a Górą Końca, graniczą z jednej strony z Koldą, z drugiej zaś z Ziemiami Tygrysa i Cesarstwem Kamienia. Do niedawna uszkodzenia Sieci na tym terenie sprawiały, iż kraina ta była właściwie pozbawiona życia. Od kiedy jednak w Nulli wzniesiono menhiry łączące zerwane linie, flora i fauna bagien zaczęła się powoli odbudowywać.

Jeszcze dwieście lat po Zamknięciu Wrót Neith-Shu mroczyska były tylko ponurym, podmokłym obszarem, po których włóczyli się nieumarli opętani przez złe duchy. Obecnie jednak sytuacja pozwoli zmieniać się na lepsze, i choć w krainie tej wciąż można spotkać ożywieńców, ich liczba znacznie się zmniejszyła. Mroczyska przedstawiają sobą dość przygnębiający widok, rozciągających się szeroko, bagnistych rozlewisk. Tu i ówdzie z ziemi tryskają gorące źródła i gejzery, sprawiające, iż teren ten zawsze okryty jest mgłą. Wydaje się także, iż wisi nad nim jakiegoś rodzaju cień, który nigdy nie pozwala w pełni przedrzeć się słonecznym promieniom. Wielu spekuluje, iż przyczyną tego stanu rzeczy jest starożytna klątwa Nekromantów, którzy ponoć mieli również na tym terenie prowadzić swoje badania. Inni powiadają, iż mrok pojawił się dopiero po Otworzeniu Wrót i uważają ten teren za Skażony. Jakikolwiek są przyczyny owego tajemniczego zaciemnienia, faktem jest iż Mroczyska od niego wzięły swą nazwę.

Teren ten jest prawie całkowicie pozbawiony drzew. Olchy i wierzby porastają jedynie ziemie w pobliżu Gór Końca tworząc ciemne i gęste zarośla, przez które trudno się przedostać. Woda

stojąca w szerokich rozlewiskach ma brunatną barwę i cuchnie rozkładem. Unosi się na niej żółtoszary kożuch pleśni. Okolicę porastają wysokie trzciny, zwane szkieletową trawą, które dorastają nawet do dwóch metrów. Są one całkowicie białe, a ich poruszenia wywołują dźwięk podobny do klekotu kości. Na bagnach rozwijają się także bujnie grzyby mchy i porosty. Wiele gatunków posiada zdolność fluorescencji, która najczęściej przyjmuje postać niezdrowego zielonego lub żółtego światła.

Ogromna liczba owadów czyni wędrówkę po bagnach dość ciężkim przeżyciem. W mętnych wodach żyją także pijawki i kilka rodzajów ryb mieszkających w mule. W okolicy występują żaby, węże wodne i sporo gatunków ptaków. Złą sławę zawdzięczają Mroczyńska jednak przede wszystkim obecności nieumarłych oraz nawek. Pojawiają się tutaj głównie cienie, upiory i błędne ognie, z mętnych rozlewisk wpełzają zaś topielce, zoombie i szkielety. Jest to głównym powodem, dla którego od strony Koldy bagna otacza wysoki mur wzniesiony przez krasnoludy, uniemożliwiający ożywieńcom dostanie się na teren zamieszkały przez żywych.

### **Istotne Lokacje:**

**Snark** – Ta część Mroczyńsk, porośniętą wiklinowymi zaroślami i potężnymi, wykręconymi drzewami o rozpełzających się wokół korzeniach stanowiła pierwotnie teren zesłania dla przestępców i wyrzutków z Koldy. Po pewnym czasie jednak żyjąca tu populacja koboldów, rekrutująca się głównie z banitów, morderców, złodziei i innych przestępców opanowała to terytorium nakładając własne zasady. Krasnoludy kilkakrotnie próbowały odzyskać kontrolę, wróg jednak wykorzystywał znakomitą znajomość terenu i zawsze zdołał wycofać się na niedostępne bagna lub pogórze, gdzie znajdował schronienie w labiryncie głębokich jaskiń. Obecnie teren ten cieszy się złą sławą z uwagi na grasujące tu bandy rzezimieszków, będących w większości koboldami. Są one znienawidzone przez okoliczne ludy i jak się wydaje pałają do nich podobną nienawiścią. Wielu oskarża ich o kult Ciemności lub współdziałanie z Siłami Pustki – zamieszkujące Snark koboldy potrafią bowiem w jakiś sposób porozumieć się z duchami zmarłych nawiedzającymi Mroczyńska – te zaś zostawiają ich w spokoju.

Żaden z okolicznych ludów nie zdaje sobie sprawy z tego, iż koboldy ze Snark osiągnęły swe cele topiąc schwytych podróżnych w bagnach. Duchy zmarłych zasilają szeregi nawek i nieumarłych, którzy w zamian zostawiają koboldy w spokoju. Bowiem każda istota, która zostanie utopiona na terenie Mroczyńsk musi pozostać tutaj po śmierci. Oprócz mrocznej magii koboldy są także mistrzami w wykorzystaniu różnego typu trucizn, które zwykle nakładają na swe ostrza i bełty.

Od wschodniej strony Snark przebiega główny trakt handlowy Koldy. Ma on postać szerokiej drogi, wyłożonej kamiennymi płytami i chronionej przez trzymetrowe kamienie runiczne, które wznoszą się co kilkanaście metrów. Mają one za zadanie strzec podróżnych przed ożywieńcami, uniemożliwiając im wejście na szlak. Nie chronią jednak przed atakami zbójców ze Snark, choć obniżają wykorzystanie Magii Ciemności o 2 P. Mi. W promieniu 10 m.

### **Kolda**

Państwo położone na wyżynie, wznoszącej się między Elhelidami a Górą Końca. Zamieszkują je głównie krasnoludy, koboldy, gnomy oraz niewielka populacja elfów górskich. Pomimo bliskości Noldornu bowiem mieszkające na tych terenach istoty nie porzuciły ziem przodków, przeciwstawiając swą siłę i wolę przetrwania ponurym mocom Pustki.

Kolda w większości składa się z niewielkich miasteczek, rozsianych na skalistym płaskowyżu. Ziem uprawnych jest tutaj mało, skupione są raczej na zachodzie kraju, w okolicach Nawry. Pozostały teren to głównie łąki na których wypasane są kozy, owce i kuce, oraz skalne nieużytki, porośnięte wrzosem, krzewami lub niewielkimi zagajnikami. Zdecydowanie największą siłą kraju jest jednakże przemysł wydobywczy oraz technologia obróbki metali i kamienia. Kopalnie znajdują się na obrzeżach państwa, w pobliżu gór. Wydobywa się w nich żelazo, węgiel, miedź, olej skalny, a także bardziej szlachetne metale: np. tytan, srebro, złoto, folcz, oraz kamienie szlachetne.

Technologia w Koldzie stoi na znakomitym poziomie, zarówno pod względem Inżynierii, jak i Alchemii. Sprawia to, iż miasta prezentują się nadzwyczaj dobrze. Wszystkie budynki, nawet te znajdujące się na wsiach są murowane i pokryte kamiennym gontem, posiadają także szyby w oknach. Miasta posiadają kanalizacje, wodociągi, brukowane drogi i oświetlenie elektryczne lub gazowe. Większe aglomeracje mogą się także poszczycić kolejkami wąskotorowymi. Połączone są za pomocą traktów wyłożonych kamiennymi płytami i chronionych zakłęciami runicznymi. Na wzniesieniach znajdują się menhiry, wzmacniające sieć życia na tym terenie, co jest szczególnie ważne z uwagi na bliskość Krainy Pustki. Zniszczenie świętego kamienia karane jest - podobnie jak we wszystkich innych krajach Kontynentu Środka – śmiercią.

Władzę w państwie sprawuje Król Krasnoludów. Kompetencje sędownicze posiadają kapłani. Prawo jest głównie zwyczajowe, władca rozstrzyga jedynie w wypadkach sporów pomiędzy magnaterią. Arystokrację Koldy stanowią krasnoludy i elfy górskie z rodów wywodzących się z dawnego Ellen-gharu. Te ostatnie są cenione z uwagi na ich zdolności magiczne. Gnomy trudnią się głównie techniką i magią, opracowując technologie wydobywania i spożytkowania surowców. Koboldy zajmują niższą pozycję, stanowiąc siłę roboczą napędzającą warsztaty i kopalnie. Wielu z nich pracuje także na roli lub prowadzi własne zakłady rzemieślnicze.

Kolda bije własny pieniądz zwany Denarem Koldzkim. Jest on nieco mniejszy od normalnego Denara, lecz czystość znajdującego się w nim srebra sprawia, iż jego wartość jest taka sama. Z jednej strony znajduje się godło kraju, z drugiej zaś przedstawienie aktualnie panującego władcy. Oprócz denara Kolda bije także własne obole i żeleźniaki – te ostatnie nie są wykonane z żelaza lecz z gnomiej stali.

### **Istotne Lokacje:**

**Nawra** – Miasto znajduje się na krawędzi płaskowyżu. Tuż za nim teren opada łagodnie, tworząc żyzne doliny, będące głównymi terenami uprawnymi Koldy. Nawra ma więc istotne znaczenie handlowe dla całego kraju. Samo miasto otoczone jest murem z zielonego serpentynitu, który posiada sześć zdobionych runami bram. Wiele jego budynków posiada złożone dachy, ulice zaś są oświetlone przy pomocy elektry. Oprócz roli ekonomicznej, Nawra pełni także ważne funkcje jako ośrodek religijny i kulturowy. Znajduje się tu bowiem Malachitowa Grota będąca głównym Sanktuarium Naji. W grotcie tryska źródło o znanych właściwościach leczniczych, w okolicy zaś znajduje się lazaret.

Nawra też jako jedno z niewielu miast jest otwarta dla cudzoziemców. Tutaj kierowane są karawany kupców z obcych krain i tu mogą się oni zatrzymać by sprzedać swoje towary, nawiązać nowe relacje handlowe czy załatwić inne interesy. Także ci, którzy z jakichś powodów chcą udać się w głąb kraju czekają w mieście na decyzję władz Koldy w tej sprawie. Wszystko to sprawia, iż na ulicach można napotkać wielu członków innych ras, choć żaden z nich nie zatrzymuje się tu na stałe. Prawo uniemożliwia bowiem posiadanie nieruchomości czy ziemi

komukolwiek spoza obywateli kraju. Nie pozwala także na to, by cudzoziemcy mieszkali w nim dłużej niż rok i jeden dzień.

Oprócz wymienionych obiektów miasto posiada także lądowisko dla sterowców oraz uczelnię techniczną: Uniwersytet Przemian – znaną głównie ze swego wydziału Alchemicznego. Znanym budynkiem jest także Srebrne Domostwo, będące siedzibą gildii kupieckiej. Jego dach i zdobienia, jak sama nazwa wskazuje, wykonane są ze szlachetnego kruszcu. Miasto posiada także amfiteatr w którym organizowane są popisy bardów.

**Garador** – Potężna twierdza na przełęczy w Górach Końca strzeże głównego traktu prowadzącego do Koldy. Monumentalny zamek wykuty jest w całości skale, wzmocniony zaklęciami runicznymi i potężną magią elfów górskich. W nocy oświetlają go magiczne klejnoty wprawione w mury. Prowadzi do niego wąski most wsparty na łukach wykutych w skale. Twierdza posiada własne ujęcie wody, ogromny spichlerz i zbrojownię, a także maszyny miotające głązy i pociski alchemiczne. Znajdujący się poniżej trakt jest z niej doskonale widoczny i w razie czego może zostać zalany wodą, przez opuszczenie śluz, które trzymają w ryzach podziemną rzekę, przepływającą pod Górami Końca.

**Agr** – Stolica państwa krasnoludów jest dumnym i bogatym miastem. Z potęgą jej murów równać się mogą jedynie mury Reny, zaś architektura budynków wzbudza podziw innych ludów. Agr wznosi się nie tylko w górę, lecz także zstępuje w dół, w głąb skały macierzystej, w której kunszt krasnoludów zdolny był wyrzeźbić korytarze, krużganki i olbrzymie sale. Wiele z nich oświetlają klejnoty magiczne, ułożone na kształt konstelacji niebieskich. Inne stanowią naturalne jaskinie, których piękno zostało umiejętnie podkreślone przez zastosowanie odpowiedniego oświetlenia elektrycznego i oprawy rzemieślniczej. To tutaj zamieszkuje większość populacji miasta. Można tu znaleźć także sklepy i warsztaty alchemików, jubilerów i złotników. Głębiej podziemia rozbrzmiewają uderzeniami potężnych młotów i mową ognia. Znajdują się tu bowiem huty, kuźnie i warsztaty kowalskie, w których wytwarzany jest spiż, stal gnomia i sekretne stopy srebra zdolne niszczyć istoty Pustki. To tutaj powstają nie mające sobie równych pancerze i znakomita broń, a także biżuteria budząca zachwyt nawet najbardziej zmanierowanych elfów. Płomienie ożywiające potężne piece pochodzą z głębin ziemi i podtrzymywane są przez ogniste elementale, zmuszone do służby za pomocą runicznych zaklęć. W ogromnych halach trwa ustawiczna praca, a z kamiennych łożysk spływają czerwone rzeki metali, sycząc i parując w rozgrzanym powietrzu. Filary kuźni, hut i warsztatów ukształtowane zostały w postaci wspierających strop przodków, lub też duchów elementarnych: ziemi i ognia. Zaawansowana gnomia technika sprawia, iż pomieszczenia połączone są za pomocą kolejki podziemnej, a urobek transportowany jest dzięki pomysłowemu układowi taśm i pasów transmisyjnych. Oświetlenie i wentylacja są także tworem wynalazców, tak jak i mechanizmy obsługujące gigantyczne piece i odlewnie metalu. Wszystkie hale posiadają także zabezpieczenia przeciwpożarowe w postaci zaklęć runicznych, spiżowych drzwi i odpowiednich systemów doprowadzających wodę.

Na powierzchni znajdują się jedynie budynki administracyjne, lądowisko sterowców i obiekty rozrywkowe, w postaci karczm, amfiteatru i skalnych parków w których lubują się ludy ziemi. Stanowią je układy z rzadkich, naturalnych skał, oraz kamiennych rzeźb. Znajduje się tu także sam pałac władcy, nakryty ośmiościaną kopułą z tytanu i spiżu, wysadzaną rubinami wielkości pięści. Posiada on trzy potężne spiżowe bramy wychodzące na trzy strony świata. Czwarą przylega do zbocza górskiego, na którym znajduje się stolica. Sam władca zasiada pod ziemią w kryształowej grocie, wysadzananej diamentami sprowadzonymi z Torgeth. Jeśli bowiem krasnoludy zazdroszczą elfom czegokolwiek, to jest to właśnie blask tych klejnotów. Straż

pełnią tu golemy z tytanu i spiżu, których oczy wykonano z drogocennych klejnotów. W pałacu znajduje się także ogromna biblioteka gromadząca wiedzę o historii kraju i rasach go zamieszkujących. Zajmuje ona kilka poziomów.

Wschodnią część miasta zajmują Wiszące Ogrody Koldy uważane za jeden z ośmiu cudów świata. Są to tarasy obsadzone pięknymi kwiatami, zamorskimi drzewami i rzadkimi odmianami roślin. Spotkać wśród nich można rzadkie okazy ptaków i motyli z AjArd i Lenji. Całość okrywa misterna kopuła, wykonana cudowną sztuką z kryształu, która chroni cenne okazy flory przed zimnymi, górskimi wichrami. Ogrody nawadniane są za pomocą zmyślnej gnomiej techniki, prowadzącej wodę z pobliskiego wodospadu, który opada tuż obok. Jego krople spływające po kopule skrzę się niczym klejnoty. W dole zaś woda rozlewa się tworząc zmyślny system kanałów, rozprowadzonych po całym mieście, zarówno na jego powierzchni jak i pod nią.

W Agr znajdują się także uczelnie techniczne, z których najslawniejszą jest Uniwersytet Inżynierii Eksperymentalnej. To właśnie jemu miasto zawdzięcza większość swych technologicznych udogodnień, co sprawia, iż pracujący na nim uczeni cieszą się wieloma przywilejami i łaskami władcy, który często przymyka oko na ich drobne potknięcia.

Każdy, kto nie jest obywatelem Koldy potrzebuje specjalnej przepustki, aby móc przekroczyć bramy stolicy. Jeśli ją posiada przydzielana mu jest osobista straż, która ma za zadanie dopilnować by przybysz trzymał się kwater wydzielonych dla cudzoziemców. Znajdują się one także na powierzchni i są odizolowane od terenów użytkowanych przez populację miasta.

**Stalowe Twierdze** – Wybudowane przez uchodźców z Ellen-gharu zamki wznoszą się wzdłuż północnej granicy Koldy, w cieniu Elhelid. Nazwę swą zawdzięczają temu, iż ściany ich nie są stworzone z kamienia lecz z gnomiej stali, co stało się możliwe za pomocą sekretów magicznych ocalonych z dawnego kraju. Zamieszkujące je rody krasnoludzkie szczycą się swymi korzeniami i historią, i są do dziś szanowane w Koldzie jako arystokracja błękitnej krwi.

Mimo swego splendoru twierdze pozostają jednak przede wszystkim tym, czym są – stalowymi zębami Koldy wymierzonymi w Noldarn, jeśli kiedykolwiek jeszcze siły Pustki zapragnęłyby powstać. Wykute na ich ścianach runy są zdolne zapewnić mieszkańcom bezpieczeństwo przed zdradliwymi uderzeniami Czarnego Wichru i wypaczającemu rzeczywistość Skażeniu. Uzbrojenie zamków pozwala na prowadzenie skutecznej walki, dzięki machinom miotającym ogień alchemiczny na wiele setek metrów. Mieszkańcy twierdz zaś marzą o walce, która dała by im sposobność do zemsty za zniszczenie ich dawnej ojczyzny.

### **Góry Konca**

Ciągnące się z północy na południe pasmo górskie oddziela Kontynent Środka od Schechar. Od zachodu przylega do niego Brodata Puszcza, która rozciąga się już na pogórzcu, od wschodu zaś las Olan zamieszkały przez elfy. Góry Końca są najpotężniejszym pasmem Łądu Północnego i trzecim co do wysokości na świecie (przerastają je jedynie Kły Oris i Góry Xiquti). Ich niedostępne, ośnieżone szczyty nikną w kłębach chmur, niżej zaś rozciągają się strome turnie skalne, rozwierające się w szerokie przepaści i wąwozy. Wysokie hale, porośnięte jedynie trawą, zamieszkane są przez ptactwo, kozice górskie i świstaki. Niżej rozpościerają się zarośla kosówki, schodzące w dół, gdzie zmieniają się w błękitno-zielony bór iglasty, składający się z jodeł, sosen i świerków. Gdziekolwiek spod kamieni wytryskują źródła krystalicznie czystej wody, tworzące wartkie strumienie i srebrzyste wstęgi wodospadów. Choć

okolica jest nad wyraz urokliwa, a czyste górskie powietrze zdaje się skrzyć pod kopułą błękitnego nieba, wędrowiec nie napotka wielu ułatwień w podróży. Strone żleby i skalne piargi czynią przeprawę nad wyraz ciężką, dlatego jedynie niewielu podróżnych porzuca wytyczone szlaki by szukać drogi na własną rękę.

Same szlaki oznaczone są nacięciami na skałach lub poprzez wbite, wysokie tyczki. Co jakiś czas można przy nich znaleźć grotty czy inne schronienia, dostosowane do potrzeb wędrowców. Zwykle zapewniają one osłonę przed deszczem, oraz możliwość rozpalenia ognia. Wiele z nich zabezpieczonych jest przez symbole ochronne w postaci Srebrnego Runu Snów, Znaku Pokoju lub Matki Ziemi. Każdy podróżny może skorzystać z tych miejsc, w których panuje prawo rozejmu, obowiązkiem jego jest jednakże pozostawienie ich w dobrym stanie i zebranie jakiejś ilości drewna na potrzeby przyszłych użytkowników.

Góry zamieszkują koboldy i elfy górskie. Te pierwsze mieszkają często w osadach skupiających kilka rodzin, trudniąc się wydobywaniem i jubilerstwem. Elfy z kolei trzymają się wspólnot rodowych, zamieszkując niewielkie twierdze lub grotty, dostosowane do swych potrzeb. Miejsca te zwykle usytuowane są wysoko, dając doskonały widok na okolicę. Ponadto na ziemiach tych występuje także wiele ras goblinoidalnych: można tu napotkać ogry, orki, gobliny i uka. Nierzadko pechowy wędrowiec natrafić może na trolla górskiego, niedźwiedzia jaskiniowego lub, co gorsza skalnego żmija. Inne zagrożenia wiążą się z naruszaniem spokoju natury, gdyż Góry Końca są zamieszkałe przez wiele rodzajów driad, które mszczą podobne zniewagi.

Przez góry prowadzą trzy trakty. Jeden powyżej twierdzy Narna-Illiana, drugi, który jest całkowicie nieprzejezdny zimą prowadzi z Cesarstwa Kamienia. Trzeci, najwygodniejszy, lecz najrzadziej uczęszczany rozpoczyna się w Wąwozie Harpii, co jest przyczyną dla której większość karawan i samotnych podróżnych omija go, woląc nadłożyć drogi.

### **Istotne Lokacje:**

**Wąwóz Harpii** – Szeroki na kilkanaście metrów wąwóz, otwierający się po zachodniej stronie gór, tonie w cieniu wysokich ścian skalnych. Przez kilka kilometrów jego dno wspina się łagodnie w górę, by na ostatnim odcinku stać się stromym podejściem na szeroką halę rozciągającą się między szczytami. Pomimo tego, iż stanowi bardzo wygodną drogę nawet dla powozu konnego, miejsce to cieszy się złą sławą z uwagi na zamieszkujące go pierzaste strażniczki. Harpie przejęły tę okolicę we władanie, osiedlając się na półkach skalnych, znajdujących się pod krawędzią wąwozu. Uznając ten teren za należący do nich patrzą niechętnym okiem na każdego wędrowca, który chciałby zakłócić ich spokój. Wielu, którzy dotarli do tego miejsca spotkało się z jawnie wrogim przyjęciem. Ich kości spoczywają do dziś na dnie wąwozu, uświadamiając niechcianym gościom los ich poprzedników. Harpie zwykle ostrzegają każdego, kto zbliża się do wejścia, aby odszedł. Jeśli nie usłucha, rzucają się na niego tłumnie, rozszarpując go na sztuki za pomocą ostrych dziobów i szponów. Jedynie istoty, które posiadają pewien szacunek tego ludu – Gryfonie, Druidzi a także Orta Vitra mogą pokusić się o wybranie tej drogi. Nie powinni jednak liczyć na przyjazne przyjęcie, w najlepszym wypadku bowiem zostaną poinformowani o tym, jak bardzo są niemile widziani.

Harpie ponadto żądają daniny z krwi od każdego, kogo zdecydują się przepuścić tą drogą. Oznacza ona zgodę wędrowca na pojedyncze uderzenie dziobem wykonywane przez szamankę lub przywódczynię stada. Jeśli podróżny zniesie je spokojnie, jest przepuszczany dalej.

Powiada się, iż z krwi spadłej na kamienie, szamanki Harpii są w stanie wywróżyć jego przyszłość.

Harpie ponadto spędzają dużo czasu gromadząc w wąwozie szczątki swych ofiar lub po prostu, te, które odnajdą w okolicy. Sprawia to, iż staje się on miejscem budzącym grozę. Dno wąwozu zaścieniają bowiem drobne kości, podczas gdy większe, podobnie jak czaszki, składowane są na nisko znajdujących się półkach skalnych.

**Narna Illiana** – Wznosząca się na niedostępnym szczycie skalnym twierdza, wzniesiona została przez potomków elfów górskich z Ellen-gharu. Jej nazwa, tłumaczona z języka elfiego na powszechny oznacza „Twierdzę Świtu”, zamek zbudowany jest bowiem tak zmyślnie, iż słońce wstające w czas równonocy wiosennej rzuca swój pierwszy promień prosto na jego srebrzone dachy. Budowla wzniesiona została z jasnoszarej skały za pomocą magii, co sprawia, iż jest monolitem i nie posiada elementów połączonych zaprawą. Otacza ją głęboka przepaść, wypełniona srebrzystym oparem, przesłaniającym jej odległe dno. Jedyne dojście prowadzące do twierdzy wiedzie przez zawieszony w powietrzu, kamienne schody, które wiją się we mgłę.

Wewnątrz, na dziedzińcu twierdzy znajduje się Dolor Carnam – Kamienne Drzewo, stworzone przemyślnie ze skały, na podobieństwo rozłożystego dębu. Jego liście wykonane są z nefrytu, z kwiaty z ametystu i kryształu górskiego najpierwszej czystości. Drzewo to jest obdarzone potężnym duchem, które wypełnia je życiem – składa płatki kwiatów o wschodzie słońca i rozkłada je wraz z wstającym księżycem.

Podobnie, jak ich krewniacy z Klów Oris, elfy górskie używają gryfów jako wierzchowców, co pozwala im przemieszczać się bez problemu pomiędzy wysokimi szczytami górkimi.

W zamku znajduje się również cudowna studnia, o krystalicznie czystej wodzie, która posiada moc uzdrawiania (napicie się ze studni leczy K3 + 1 obrażeń), a także ogromna biblioteka zawierająca wiele prastarych tomów ocalonych z Ellen-gharu. Władające twierdzą elfy zajmują się studiowaniem Magii Mistrzostw – wysokie wieże zamieszkuje specjaliści zajmujący się Energią Żywiołów, Światem Astralnym i Wzorcami Rzeczywistości. Wiele miejsc w samym zamku

połączonych jest z domenami astralnymi magów, co sprawia, iż niektóre komnaty mogą wydawać się o wiele większe i cudowniejsze niż w rzeczywistości, a ich okna wychodzą często na obce krajobrazy – przepiękne egzotyczne ogrody, ogromne oceany czy pustynie błękitnego piasku.

Oprócz nich w zamku przebywa także jeden z bardziej szanowanych rodów krasnoludzkich, którego członkowie są utalentowanymi kowalami magii i uczonymi. Narna Illiana dba o dobre stosunki pomiędzy dwoma tymi rasami, zachowując najlepsze tradycje Ellen-gharu. Z tego względu bywa często wybierana jako miejsce rokowań pokojowych w przypadku sporów politycznych i militarnych między elfami i krasnoludami. Sama twierdza posiada także znaczne wpływy polityczne i kulturowe, zarówno w Koldzie, Olan, Cesarstwie Kamienia jak i w Drecare. Zdanie mędrców ją zamieszkujących jest ważne dla wielu a ich mądrość często pozwoliła rozwiązać wiele problemów w sposób pokojowy.

Do zamku wejść mogą wszyscy, których sprowadzają tu naprawdę istotne sprawy. W innym przypadku mieszkańcy twierdzy oferują podróżnym jedynie pomoc w postaci znajdującego się niżej, na szlaku schroniska, które prowadzą kobiety z rodu zamieszkujących twierdzę



krasnodudów. Ma ono postać niewielkiej budowli, która zapewnia ochronę przed niepogodą, miejsce do spania oraz prosty, lecz pożywny posiłek.

### **Brodąta Puszcza**

Przylegający do podnóży Gór Końca prastary las, rozpościera się w kierunku zachodnim, wyznaczając jednocześnie granice Drecare i Cesarstwa Kamienia. Na północnym zachodzie dociera do rzeki Onry, która wyznacza umowną granicę z Drahnem.

Brodąta Puszcza jest jednym z trzech prastarych lasów (pozostałe dwa to Stary Bór i Widmowy Bór), które od tysięcy lat porastają Kontynent Środka. I podobnie jak one jest ostoją starożytniej i potężnej magii natury. Okolice tonie w zielonkawym mroku. Potężne drzewa, nie tknięte ostrzem topora, splatają swe gałęzie tak ściśle, iż do ziemi nie dociera najmniejsza nawet plamka słoneczna. Ich węzłaste konary oplecione są siecią zwisających mchów, od których las ten wywodzi swe miano. Zielone pasma splatają się często razem, tworząc zasłony, przypominającą niedbale utkany materiał, rozwieszony się między ogromnymi pniami. Ziemia pokryta jest miękkimi mchami, spośród których tryskają gdzieniegdzie pióropusze paproci. Tu i tam poszycie urozmaicają obwieszone owocami krzewinki jagód, borówek, oraz delikatne kielichy leśnych dzwonek. W półmroku majaczą potężne sylwetki dębów i buków, pomiędzy którymi wędrowiec może czasami dostrzec dumną postać jelenia, łosia lub żubra.

Puszczę zamieszkuje ponadto wiele różnorodnych stworzeń. Prócz zwierząt napotkać tu można magiczne bestie w rodzaju leśnych żmijów, trolli czy jednoroźców. Pośród mchów żerują także ogromne ślimaki, których skorupa przerasta rosłego utra. Pełzając pozostawiają za sobą szerokie na metr wstęgi srebrzystego śluzu. Wielu podróżnych korzysta z tego udogodnienia, które pozwala je łatwo wytropić – bowiem mięso ślimaków jest jadalne i stanowi łatwy łup. Fukawce, które są jedynym ludem osiadłym na stałe w puszczy potrafią ponadto obłąskawiać te stworzenia, używając ich jako powolnych, lecz cierpliwych zwierząt pociągowych. Zwykle uwiązują do nich swe chatki na kołach, co pozwala im przemieszczać całe osady. Mają w zwyczaju także bronić należących do siebie stworzeń, używając dmuchawek i wzniesając ogromny hałas, by odstraszyć przeciwnika.

Wszystko te sprawy nie dotyczą jednak samego sekretu puszczy i nie wyjaśniają, dlaczego od wieków stanowi ona jedno z najbardziej magicznych miejsc, o których szepcze się opowieści, gdy ostatnia świeca dopala się w izbie. Żadna rozumna istota nie odważyłaby się wziąć jej w posiadanie, tak jak nikt nie waży się myśleć nawet o ścięciu potężnych drzew. Las posiada bowiem potężnych strażników w postaci Driad, które uznają go za swój. Zamieszkują go także potężne Demony Natury, takie jak Baba Jaga czy Rokita. Wędrowcy podróżujący przez zielony półmrok często nie docierają do celu, zwiedzeni z drogi lub urzeczeni czarami leśnych duchów. Wielu podróżnych opowiada o dźwięku bębnów, niosącym się nocami, szczególnie w czasie pełni. Wtedy to driady odprawiają swe sabaty, tańcząc wraz z czartami, na łąkach i w kręgach wrózek. Biada temu, kto znajdzie się zbyt blisko, albowiem zaczarowana muzyka porwie jego duszę i uśpi umysł, wiodąc nieszczęśnika wprost do kręgu orgiastycznego tańca, gdzie zostanie rozerwany na strzępy przez biesy, lub załaskotany przez maiki. Pomarszczone dziwożony – staruchy zbiorą później jego mięso i wrzucą do wielkiego kotła, gdzie gotują strawę dla uczestników nocnej biesiady.

W śladach ognisk, które pozostały po szalonych ucztach driad odnaleźć można często kości dzieci, porwanych przez Odmienicę.

Jedynie elfy leśne nie muszą obawiać się tych szalonych, nocnych spotkań, driady bowiem nie czynią im krzywdy. Wciągają je jedynie do wspólnego tańca, kończącego się zwykle orgią, aż do chwili, gdy wyczerpany gość padnie na poduszki z miękkiego mchu.

Obecność driad sprawia, iż większość wiodących przez las traktów stanowią zaledwie szerokie ścieżki, wyjące się wśród korzeni i omijające potężne drzewa. Jedynym wyjątkiem jest szlak prowadzący ku przejściu przez góry powyżej Narna Illiana, który zwany jest Traktem Druidzkim i został wzniesiony w czasach Pierwszej Ery. Ma on postać drogi wyłożonej omszałymi kamiennymi płytami. Po obu jej stronach znajdują się kamienie druidyczne, strzegące podróżnych przed omamieniem przez duchy lasu. Część traktu prowadzi także na południe, aż do Kręgu Ośmiu.

### **Istotne Lokacje:**

**Krąg Ośmiu** – Najpotężniejszy Krąg Druidyczny na Kontynencie Środka łączy 6 Linii Księżycowej Wilczycy i 8 Linii Krwawego Tygrysa, co w sumie daje czternaście Linii Lay, czyniąc go niezwykle potężnym. Ta megalityczna budowla została wzniesiona ponad osiemset lat przed początkiem Pierwszej Ery, ustanawiając główny węzeł Sieci Życia na kontynencie.

Krąg Ośmiu nie składa się bynajmniej z jednego kręgu, lecz stanowi złożoną strukturę ośmiu mniejszych kręgów rozłożonych koncentrycznie wokół dziewiątego kręgu głównego. Towarzyszą im aleje menhirów i wolno stojące dolomeny o znaczeniu kultowym. Główny krąg znajduje się na sztucznym wzgórzu a najwyższe głazy tworzące go mierzą 20 metrów. Zostały one wypiętrzone z kości ziemi za pomocą potężnej druidycznej magii, która została zapomniana po Otwarcu Wrót Pustki. Na jego środku znajduje się ołtarz, na którym płonie święty ogień. Mędrcy powiadają, iż jego moc jest tak wielka, iż zdolny jest uzdrowić duszę dotkniętą przez Skazenie.

Sami Druidzi zamieszkują w położonej obok kręgu osadzie. Ich chaty stworzone zostały dzięki przekształceniu żywych drzew i uformowaniu ich za pomocą magii w zielone domostwa. Są oparte na planie koła, z ich ścian wyrastają konary a dachy zbudowane są z listowia. Druidzi wiodą prosty żywot, oddając się medytacji i pomagając wszystkim potrzebującym stworzeniom. Sprawia to, iż do kręgu przybywa wiele cierpiących zwierząt, a także chorych istot, które często podróżują z daleka. Wszystkie one znajdują pomoc i opiekę, mogąc odpocząć na ukwieconych łąkach.

W czasach Pierwszej Ery krąg stanowił miejsce spotkania Rady Ośmiu, jednoczącej przywódców Związku Drecarskiego. Od tego czasu znajduje się tu także portal teleportacyjny łączący Krąg z Callas i Alha'ris. Do dziś jest jednym z najważniejszych miejsc strategicznych, z uwagi na to, iż jego istnienie umożliwia efektywne działanie całej Sieci Życia na kontynencie. Z tego tytułu posiada on własną ochronę ustanowioną zarówno przez władcę Drecare jak i przez Orta Vitra z Drachnem. Stanowi ją doborowy oddział elfów wraz z kilkoma adeptami Magii Smoczej. Straż zamieszkuje w żywych domostwach nieco dalej od wioski Druidów, aby swą obecnością nie niepokoić chorych. W razie potrzeby zarówno imperium jak i Drachnem jest w stanie przerzucić tu spore siły wojskowe za pomocą istniejących korytarzy teleportacyjnych. Ostrożność ta jest być może nieco przesadzona, albowiem większość żywych istot jest świadoma wagi tego miejsca i nie ośmieliłaby się zaatakować go. Jednakże od czasu oblężenia przez Armie Ciemności w 77 roku Ery Redon nikt nie chce ryzykować, by miejsce to zostało ponownie zagrożone.

Przy Kręgu znajduje się także niewielka filia genetyków. Skupieni w niej technicy poświęcają się badaniom nad uzdrawianiem i usuwaniem skutków nadużyć, do których prowadzi często ta gałąź nauki.

**Zagubione Jeziora** - na południu puszczy, niedaleko Kręgu Ośmiu znajdują się rozległe jeziora, lśniące niczym klejnoty w oprawie lasu. Są one niezwykle piękne, o świcie otulone srebrzystą mgłą, w południe zaś modre niczym zwierciadła nieba. Na ich powierzchni spoczywają delikatne kwiaty nenufarów, będących ukochanymi kwiatami zapadlisk, a brzegi porastają wysokie lasy szemrzących łagodnie trzciny. W toni przemykają różnorodne gatunki ryb, ponad falami zaś przemyka wiele gatunków wodnych ptaków. Pomimo walorów tego miejsca, rzadko kto ma okazję cieszyć się ujrzeniem go, albowiem strzegące go duchy zwykle zwodzą przypadkowych podróżnych. Jedynie osoby, które głęboko szanują naturę mogą

### **Cesarstwo Kamienia**

Założone przez elfy Cesarstwo Kamienia wywodzi swą genezę z czasów Pierwszej Ery. Kształt jego granic nie zmienił się zbyt wiele przez wieki, albowiem zamieszkujący go lud bardziej ceni sobie politykę i kulturę, niż starcia zbrojne. Obecnie obejmuje ono tereny na zachód od Brodatej Puszczy. Jego północną i zachodnią granicę wyznacza nurt Śpiewnej, południową zaś granicą lasu Eil'den, rzeka Sillirilla oraz linia wyznaczona do podnóża Gór Końca. Sąsiadami cesarstwa są: Snark, zamieszkałe przez zdziczałe bandy koboldów, Ziemia Tygrysa oraz Drecare.

Dumne i bogate państwo zachowało niezależność przez długie stulecia burzliwej historii Kontynentu Środka. Żyjące w nim elfy szczycą się, iż są spadkobiercami legendarnych Złotych Elfów, które miałyby rzekomo zamieszkiwać gdzieś na dalekim Wschodzie. Choć ich krew ani pochodzenie zasadniczo nie różni się od braci i siostr z Olan, mieszkańcy Cesarstwa utrzymują, że są elitą swego ludu, twórcami kultury i cywilizacji, które nie mają sobie równych. Uważają, iż w czasach pierwotnej migracji elfów w Olan osiedli ci, którzy nie byli predystynowani do niczego lepszego niż życie w dziczy. Jedynie jednostki wybitne, silne duchem i obdarzone iskrą geniuszu ruszyły dalej, wiedząc, że bogowie przeznaczyli im lepszy los, niż mieszkanie wśród drzew. Ten kwiat elfiej rasy przeszedł przez Góry Końca i założył państwo na Kontynencie Środka, w miejscu wskazanym przez kamień, który spadł z nieba. Państwo to już w swych początkach mogło konkurować z osławionym Olfenem, jeśli idzie o poziom kultury, rozwój magii i sztuki. Do dzisiaj elfy z Cesarstwa zachowały o sobie wysokie mniemanie, spoglądając na resztę swej rasy nieco z góry. Dużo gorsze mniemanie zachowały jednakże o innych, bardziej poślednich ludach, co sprawia, iż powszechnie uznaje się je za aroganckie i wyniosłe. Jedynie Wysokie Rasy oraz gnomy (z uwagi na swe pokrewieństwo z elfami) darzone są w cesarstwie pewnym szacunkiem. W czasach Pierwszej Ery uznanie obejmowało także Marven, Callas oraz Pradawnych – jedyne ludy, które elfy uznawały za równe sobie w talentach magicznych i artystycznych. Obecnie jednak dotyczy on tylko Pradawnych, gdyż pozostałe pierwotne ludzkie rasy zostały pochłonięte przez wojnę z siłami Pustki.

Oprócz elfów, cesarstwo zamieszkuje Strażnicy i utra, stanowiący najniższą kastę społeczną. Większość z nich jest chłopami pańszczyźnianymi, pracującymi dla swych elfich panów. Felidae jak zwykle chodzą swoimi drogami i pomimo wielu prób usunięcia rudych sierściuchów z terenów miejskich nadal mają się dobrze. Ponad pospółstwem istnieje klasa średnia do której należą zwykle gnomy, Vilena, Pradawni oraz inne elfie, mniej doskonałe rasy. Elfy z cesarstwa stanowią arystokrację i elitę socjety skupiającą w swym ręku władzę nad krajem. W odróżnieniu od krewniaków z Olan przywiązują dużą wagę do rodów z których pochodzą, zachowują także własne herby i złożoną tytulaturę dworską.

W zasadzie w państwie brak jest dużych ośrodków miejskich, poza dwoma: Sullin i Villu. Większość ziemi przynależy do szlachty, zamieszkującej w pałacu lud dworku, otoczonym gajem. Dalej znajduje się zwykle kilka wsi i pola uprawne, oddzielone od siebie wysokimi żywopłotami. Pomimo zamiłowania do cywilizowanego życia elfy bardzo dbają o przyrodę w okolicy. Siedzibę każdego szlachcica otacza park, mający czasami nawet kilka kilometrów. Miejsca nie przeznaczone pod uprawy zwykle stanowią zagajniki lub ukwiecone łąki. W miarę możliwości unika się także ścinania drzew, które osiągają czasami znaczny wiek i rozmiary. Ścięcie drzewa przez chłopą karane jest śmiercią.

Sieć Życia jest przedmiotem szczególnej troski Cesarstwa, co sprawia, że na wielu wzniesieniach czy w przydrożnych gajach odnaleźć można kręgi i menhiry druidyczne. Sprawia to, iż przyroda rozwija się bujnie a zbiory są obfite. Większe wsie i miasteczka łączą brukowane trakty oświetlone nocami przez drzewa o fosforyzujących kwiatach. Główne aglomeracje posiadają trakty wykładane kamiennymi płytami, na których można natrafić na oberże i karczmy. Przy drogach często pojawiają się także kapliczki Gavina.

Lokalną ciekawostkę stanowią uprawy kopułowe. Mają one formę okrągłych pól nakrytych kloszem z lśniącej energii magicznej, który odpowiedzialna jest za utrzymanie odpowiedniej temperatury i wilgotności. W takich warunkach hoduje się herbatę i winorośl, cenne towary eksportowe Cesarstwa.

Domostwa we wsiach i w miastach budowane są zwykle z kamienia – z tą różnicą, iż na prowincji jest to zwykle polny kamień, w aglomeracjach zaś nieco szlachetniejsze gatunki. Miasteczka nie osiągają dużych rozmiarów za wyjątkiem Sulin i Villu. Wszystkie zbudowane są zgodnie z zasadami elfiej estetyki – domy wzniesione z jasnego kamienia są strzeliste i posiadają duże, okrągłe okna. Większe budynki mogą poszczycić się smukłymi wieżyczkami. Place mają zwykle kształt koła, na środku którego znajduje się ukwiecony skwer, fontanna lub potężne drzewo. Ważny element miejskiej architektury stanowią tereny zielone: parki, ogrody, klomby z kwiatami i inne elementy. Zdobienia opierają się przede wszystkim na motywach florystycznych, tworząc złożone wzory wykorzystywane niemal wszędzie: w mozaikach, wykończeniach budynków, ubiorze elfiej szlachty czy rzeźbieniach mebli. Ulubionym kolorem mieszkańców cesarstwa jest złoto, co ma nawiązywać do ich legendarnego pochodzenia. Elfie domostwa często posiadają złoczone ornamenty, zdobiące framugi drzwi i okien. Oświetlenie w miastach zapewniają kryształ magiczne lub wspomniane już fosforyzujące drzewa, będące tworem zaawansowanych badań nad genetyką roślin.

W społeczeństwie widoczne jest głębokie rozwarstwienie: chłopci ubierają się jedynie w proste, zgrzebne szaty z bielonego na słońcu lnu, chodząc na boso lub w wyjątkowych sytuacjach w butach z łyka. Ich chaty wyglądają pospolicie, nakryte słomianą strzechą, a w oknach często miast szyb znajdują się zwierzęce pęcherze. Z kolei ludność zamieszkująca miasteczka nosi się zgodnie z elfią modą, naśladując zachowania szlachty. Stan posiadania obywateli pozwala zwykle na spokojną egzystencję, nie pozbawioną pewnych przyjemności. Elfia arystokracja ubiera się z niespotykanym przepychem, pudrując swą skórę złotym pyłem (niektórzy obywatele naśladują ten zwyczaj używając dużo tańszego kosmetyku na bazie miedzi), odziewając w jedwabie, ałtasy i złotogłowie. Ozdabia także swe ciała biżuterią ze złota, srebra i klejnotów szlachetnych, zwykle w odcieniach zieleni i błękitu. Powszechny jest także zwyczaj rozjaśniania i farbowania włosów, oczywiście na kolor złoty.

Arystokracja decyduje o życiu i śmierci należącego do niej chłopstwa, którego obowiązkiem jest utrzymać swych panów. Sprawia to, iż większość plebejuszy traktuje elfią rasę z ogromną uniżonością i szacunkiem. Podatki nałożone na rolników są dużo wyższe niż w Drecare, nie tak wysokie jednak jak w Oderlin. Obywatele z kolei są osobami wolnymi, cieszącymi się pewnymi przywilejami, zapewnionymi przez prawo. Członkowie elfiej szlachty mogą być sądzeni jedynie przez radę Cesarską, co zapewnia im zwykle duża niezależność i względną bezkarność – rada bowiem lekce sobie waży wykroczenia przeciwko innym ludom.

Państwem rządzi Cesarz, uznawany za najdoskonalszego z elfów i traktowany z takim szacunkiem jakby był Złotym Elfem. W zasadzie zresztą tak się o nim mówi, a poddanie tego faktu w wątpliwość jest srodze karane. Znajdująca się przy nim rada posiada kompetencje sędownicze i przywilej doradcy. Dwór składa się z elfiej arystokracji, skupionej na prowadzonych przez siebie intrygach i grach politycznych. Choć z zewnątrz grupa ta wydaje się nad wyraz światła i pełna ogłady, wewnątrz ukazuje całkiem inne oblicze. Większość magnatów potrafi bezlitośnie usuwać rywali, walcząc o władzę i wpływy. Z tego powodu nierzadko dochodzi tu do szantaży, otruc a nawet skrytobójstw.

Cała polityka kraju ma rys mocno nacjonalistyczny. Elfy z Cesarstwa uznają, iż lud ich jest równy Wysokim Rasom. Na podobnym poziomie postrzegają także Elfy Górskie – darząc je szacunkiem jako twórców dawnej cywilizacji Ellen-gharu i magii. Inne elfie rasy uznawane są za mniej doskonałe od potomków złotych elfów, wciąż jednak są postrzegani o wiele lepiej niż ludzie czy ludy ziemi. Z tego powodu Cesarstwo nie jest szczególnie gościnne dla obcych, jeśli wywodzą się z „niższych” ras. Wysokie Rasy są co prawda tolerowane, tak jak i elfy z każdego rodu. Jedynie Orta Vitra nie mogą przekroczyć granicy bez odpowiedniej przepustki i są zmuszeni ustalać z władzami kraju czas swego pobytu. Cesarstwo obawia się bowiem ich wpływu na swą wewnętrzną politykę. Ludzie nie są szczególnie mile widziani, czego elfy zwykle nie ukrywają, szanując jedynie Pradawnych. Krasnoludy i Koboldy chcąc przekroczyć granicę muszą zapłacić wysoki podatek od przewożonych towarów. Fakt ten stanowi punkt zapalny w kontaktach politycznych między Cesarstwem a Koldą.

Cesarstwo bije własną monetę, ozdobioną podobizną władcy. Z uwagi na czystość stopu jest ona warta nieco więcej niż Denar Drecarski (1 Denar Cesarski = 1,2 denara Drecarskiego). Zamiast żelazników wykorzystuje się miedziaki.

### **Istotne Lokacje:**

**Sullin** – Miasto to stanowi stolicę Cesarstwa Kamienia. Jego pełna nazwa brzmi: Sulliny’aranal i oznacza Kwietny Gród. Cudzoziemcy zwykli jednak ją skracać (ku wielkiemu niezadowoleniu elfów) co sprawiło, iż aktualnie znany jest jedynie jej pierwszy człon.

Miasto wzniesione zostało na wzgórzu, górując nad okolicą. Otaczają je pola kwiatów: tulipanów, mieczników, hiacyntów, krokusów i innych, z których część ma postać upraw kopułowych. Aglomeracja posiada jedynie formalne mury obronne, pełniące raczej funkcję ozdobną i symboliczną, niż faktyczną. Budynki, wzniesione z białego i zielonego marmuru, posiadają okna z rżniętego szkła i dachy kryte gontem. Większość posiada kilka pięter, liczne balkony, tarasy oraz urokliwe, strzeliste wieżyczki. Domy połączone są także wykutymi w kamieniu pomostami, których sieć wznosi się nad ulicami. Wszystkie place w mieście mają kształt koła lub elipsy i wyłożone są marmurem. Kwiaty, od których miasto wywodzi swą nazwę znajdują się wszędzie: porastają skwery, wysypują się z bogato obsadzonych klombów, zwieszają z tarasów i balkonów. Wiele gatunków zostało specjalnie stworzonych na potrzeby

miasta. Są tu więc piękne, wielobarwne powoje oplatające mury z śnieżnobiałego kamienia czy inne rośliny, zwieszające się z dachów i wyrastające ze szczelin między kamieniami. Wiele odznacza się zjawiskiem fotoluminescencji, oświetlając po zmroku ulice tego wyjątkowego miasta. Znaczą część stolicy stanowią parki ozdobione wodotryskami, wypełnione ptactwem ozdobnym i kolejnymi, niespotykanymi nigdzie indziej gatunkami kwiatów. Wszystko to sprawia, iż miasto przypomina wielobarwną fontannę kwiecia, kipiącą kolorami i przelewającą się nad jego jasnymi murami. Każdy powiew wiatru niesie ze sobą cudowny zapach i deszcz opadających na bruk płatków.

Centralnym punkt miasta stanowi pałac cesarski, wykonany w całości w białym marmurze, zdobiony złotem i topazami o tej samej barwie. Jego dach wyłożony złotymi płytkami, lśni nad miastem niczym klejnot. Sam budynek jest strzelisty i smukły, a jego kolejne piętra ozdobione są kolumnami i krużgankami. W głównej komnacie znajduje się tron cesarski wykonany z jednego kawałka gigantycznego szmaragdu, który wedle legendy spadł z nieba, ukazując elfom ich nową ojczyznę.

W stolicy znajduje się także Uniwersytet Genetyki Roślinnej, co jest o tyle ciekawe, iż wraz z uniwersytetem w Callas i niewielką filią genetyki przy Kręgu Ośmiu, stanowi on wyjątek na skalę kontynentu. Nauka ta bowiem cieszy się złą sławą z uwagi na swe niebezpieczne możliwości. Elfy jednak starają się rozwijać ją w zgodzie z Siecią Życia, eksperymentując jedynie na roślinach, w celu ulepszenia ich dla potrzeb państwa. Ich badania pozwoliły stworzyć świecące w nocy rośliny, unikalne odmiany kwiatów oraz winorośli, dzięki którym wina z Cesarstwa osiągają zawrotne ceny na rynku światowym.

Poza tym w mieście znajdują się także uczelnie magiczne, amfiteatr, liczne teatry, opery, biblioteki, sklepy i zakłady rzemieślnicze, prowadzone głównie przez gnomy. Jest tu także bogaty ogród zoologiczny, w którym można podziwiać stworzenia przywiezione z dalekich krain. W większości są to łagodne gatunki, elfy bowiem nie mają serca zamykać ich w klatkach. Ogród jest więc tym, na co wskazuje jego nazwa – ogrodem wypełnionym egzotycznymi ptakami, zwinnymi gazelami i antylopami z odległego AjArd.

**Villu** – Jeśli Sullin jest Grodem Kwiatów, Villu stanowi Miasto Klejnotów. Pełna nazwa tej aglomeracji brzmi Villa'Ulinamor – Pałac Tęczowego Światła, jednakże okropny, cudzoziemski zwyczaj skracania elfich słów ograbił ją z pełnego brzmienia. Samo miasto znajduje się na niewielkim wzniesieniu, otoczone przez kwitnące drzewa, oddzielające je od wznoszących się nieco dalej upraw kopułowych. Budowle wzniesione tutaj zostały z jasnoszarego kamienia. Ich ściany i dachy, podobnie jak koliste place ozdobione są mozaikami z kamieni półszlachetnych. Klejnoty oświetlają także ulice miasta w nocy, jaśniejąc niczym gwiazdy, które uciekły z nieba na ziemię, zwabione urodą elfiego miasta.

Architektura aglomeracji przypomina budowle w stolicy. Wiele budynków ozdabiają strzeliste kolumny, pomiędzy nimi zaś rozciągają się pomosty i cieniste krużganki. Znajduje się tu także wiele wysokich, często wolnostojących wież, których dachy wznoszą się nad miastem, nadając mu unikalnego charakteru.

Dumą i skarbem Villu jest Uniwersytet Trzech Barw – największa uczelnia magiczna Cesarstwa Kamienia. Nauka odbywa się na trzech wydziałach: Dynamiki Energii Elementarnych, Analizie Splotu Rzeczywistości i Eksploracji Planu Astralnego. Budynki uniwersytetu odnaleźć można rozsiane po całym mieście: stanowią je biblioteki, laboratoria, pawilony wykładowe lub wieże strzegące komnat rytualnych. Na ulicach napotkać można

studentów pochodzących nie tylko z cesarstwa ale i z całego kontynentu, Uniwersytet cieszy się bowiem sławą jednej z trzech najlepszych uczelni magicznych na świecie (pozostałe dwie to Uczelnie Magiczne w Renie i w Callas). Wykłada tu wielu arcymagów, także z ludu Gryfoni czy Vilena, co sprawia, iż te dwie nacje są dość liczne w mieście.

W okolicach miasta znajduje się także kopalnia Dwemyru. Ten unikalny metal stanowi nie tylko główne źródło dochodów miasta, ale i przyczynę dla której magia rozkwita w tym miejscu. Nawet powietrze zdaje się przesycone świetlistą, pulsującą energią. Z tego powodu czas odzyskiwania Energii w mieście i w pobliżu kopalni skrócony jest o połowę.

Oprócz licznych teatrów, bibliotek, sklepów, opery i amfiteatru miasto posiada także arenę do pokazów magicznych, na której często odbywają się pojedynki Adeptów lub ich popisy. Przypomina ona nieco klasyczny amfiteatr, ze sceną położoną w dole. Jest ona jednak oddzielona od widowni za pomocą energetycznej kurtyny, zdolnej rozproszyć niebezpieczne wyładowania mocy. Posiada także zabezpieczenia na wypadek pojawienia się eksplozji magicznej czy Pola Niestabilnego, które mogłyby zaszkodzić widzom.

**Eil'den** – Na południu kraju rozciąga się święty gaj Ja'vy. Jest to przepiękny las złożony z jesionów, dębów, buków, modrzewi i brzoź, których sadzonki sprowadzono tutaj z Brodatej Puszczy i Widmowego Boru – dwóch najstarszych lasów na kontynencie. Żyją tutaj białe jelenie – będące świętymi zwierzętami Ja'vy. Raz do roku, podczas święta Bogini Łowów elfy urządzają polowanie na jednego z nich, który staje się symbolem czystego ducha. Zwierzę jest następnie zjadane w czasie rytualnej uczty, w której traktuje się je jako eucharystię umożliwiającą odrodzenie duchowe. Sam gaj porastają błękitnawe, zielone i seledynowe mchy, oraz różne rodzaje paproci. Rosnące w nim drzewa obwieszane są często różnego rodzaju darami dla bogini – z konarów zwieszają się pasma kosztownych materii, naszyjniki ze szlachetnych kamieni, złote i srebrne łańcuchy, skóry zwierzęce i inne cenne przedmioty. Przez gaj wiodą białe, żwirowe ścieżki, skupiające się w centrum, gdzie znajduje się główne sanktuarium Bogini. Ma ono postać kolistej polany, na której wznoszą się kamiennie filary, przypominające kształtem drzewa. Ich szczyty ozdobione są porożem jelenim. Tworzą one spiralne aleje, prowadzące ku centrum, gdzie znajduje się główny ołtarz bogini oraz święty jesion, uważany za jej siedzibę, bowiem jego pień przypomina żywo postać kobiecą. Poszum jego liści wprowadza kapłanów w trans, w którym są w stanie wieszczyć o przyszłych wydarzeniach.

Kapłani zamieszkujący przy sanktuarium hodują także łosie wierzchowe na potrzeby straży cesarskiej. Niestety, pomimo starannej selekcji zwierzęta te są wciąż dużo mniejsze niż ich krewniacy z Olan, co bynajmniej nie wprawia elfów z Cesarstwa w dobry nastrój.

### **Drecare**

Potężne imperium Drecare powstało w czasach Drugiej Ery, dzięki zjednoczeniu pięciu państw Sojuszu Drecarskiego pod wodzą Orta Vitra. Przyczyną dokonania tej fuzji, było zagrożenie wywołane przez Siły Pustki, prace nieustannie na południe i zalewające kolejne krainy. Po Bitwie Dziewięćdziesięciu Dni, gdy potęga Neith-Shu została złamana przez połączone Siły Obrońców Rzeczywistości, Orta Vitra utracili władzę na rzecz ostatnich ocalałych rodów ludzkich, Vilena i elfich, wywodzących się z dawnej szlachty. Wciąż jednak zachowali ogromny wpływ na politykę i rozwój technologii w całym państwie.

Drecaire zajmuje większą część Kontynentu Środka rozciągając się od wybrzeży Fired na zachodzie, aż do Brodatej Puszczy na wschodzie. Od góry graniczy z Starym Borem, Ziemią Tygrysa i Cesarstwem Kamienia, na południowym wschodzie jego granica sięga Drahnem, na wschodzie zaś Wichrowych Stepów zamieszkałych przez wędrowne plemiona hodowców koni. Obecnie jest to największe istniejące państwo na świecie, będące potęgą handlową i dyktujące ogólne założenia polityki globalnej. Przyjęcie przez nie Konwencji M-Wymiarowej wywarło ogromny wpływ na rozwój technologii nie tylko w samym Drecaire, ale i poza jego granicami. Prawo powiada bowiem, że państwa, które uchylili się od jej podpisania nie mają mogą prowadzić handlu z imperium. Profity ekonomiczne skłoniły więc wiele krajów do przyjęcia założeń Konwencji i powstępowania zgodnie z nimi, co stanowi jeden z głównych celów polityki Orta Vitra.

Kraj rozciąga się na szerokim obszarze, którego większość zajmują tereny uprawne i pastwiska. Pomiędzy nimi napotkać można jednak lasy i zagajniki, będące ostoją zwierzyny. Życie skupia się głównie wokół miast i miasteczek, które stanowią ważne punkty handlowe. Trakty łączące większe aglomeracje są brukowane i szerokie na tyle, by minęły się na nich dwa wozy. W odległości dnia drogi napotkać można zajazdy i karczmy oferujące znużonym podróżnym wikt i opierunek. Największe i najistotniejsze szlaki to: Zielony Trakt wiodący od Sun'ry poprzez Falujący Las, Goor, Ciche Wzgórza i Kulawicę, aż do skraju Brodatej Puszczy, oraz Wysoki Trakt wiodący z Alseru przez Salinę i Goor aż do Reny. Jego nazwa wywodzi się od tego, iż biegnąc równoległe z rzeką Wielen wspina się na wysoką skarpe, okalającą nurt od wschodu. Kamienie Druidyczne są częste na całym terenie, wznoszą się zwykle na wzgórzach i w gajach. Zniszczenie lub przesunięcie tego rodzaju artefaktu karane jest śmiercią, z uwagi na to, iż narusza Sieć Życia.

Drecaire stanowi tygiel kulturowy zamieszkały przez ogromną ilość różnych ludów. Część mieszkańców jest potomkami uciekinierów z północy, którzy przybyli na te ziemie pragnąc schronić się przed mocami Pustki – część zaś to przybysze z innych krain, którzy osiedlili się w imperium szukając lepszych perspektyw i możliwości. Aktualnie ziemie te zamieszkują głównie: Strażnicy, Utra, Vilena, Hei'llers, Koboldy, Felidae, Pradawni Krasnoludy i Elfy Leśne. Można tu także napotkać Sutu, Gryfonie czy Orta Vitra, przemierzających kraj w swoich sprawach. Przez trzy ostatnie wieki wierzenia, zwyczaje i wzorce kulturowe różnych ludów mieszały się w tym kotle, tworząc specyficzną i unikalną miksturę. W efekcie doszło do ujednolicenia religii, łączącej wierzenia ludów tak odmiennych jak Vilena, Utra, ludzie, krasnoludy czy elfy. Imperium, rozwijające się na ruinach dawnego świata oparło swą kulturę o klasyczne zasady wypracowane przez Marwen i Callas – jednakże brak arystokracji pochodzącej z tych ludów sprawiło, że wiele tradycji uległo zapomnieniu, inne zaś zlały się z obyczajami młodszych ludów. Luka, która powstała, sprawiła, iż miejsce dawnej szlachty zajęły szybko rody Strażników i Hei'llers, które obecnie stanowią większość arystokracji imperium. Pradawni stracili wpływ na rozwój kultury i filozofii, zachowali jednak uprzywilejowaną pozycję z uwagi na ogromny szacunek jaką inne rasy darzą Strażników Sieci Życia. Kilka rodów Krasnoludzkich i Elfich zdołało także wybić się, wykorzystując swe układy i sprzyjające warunki, które oferowało im młode, rozwijające się państwo. I choć klany te nie cieszą się szacunkiem za granicą, w Koldzie, czy Cesarstwie Kamienia, w Drecaire posiadają przywileje szlacheckie i szerokie koneksje.

Klasa średnia opiera się na mieszczaństwie: kupcach, rzemieślnikach, uczonych, adeptach i specjalistach różnej maści. Stanowią ją zwykle Vilena, ludzie, koboldy czy krasnoludy. Felidae bowiem rzadko zdobywają pozycję pozwalającą im na wypracowanie sobie stabilnej pozycji



społecznej. Obywatele cieszą się wieloma przywilejami, mając duży wpływ na politykę miast czy rozwój handlu.

Plebejusze to głównie Utra, ludzie i koboldy, zamieszkujący wsie i osady. Większość zajmuje się uprawą ziemi i hodowlą zwierząt. Zamieszkują oni tereny wiejskie, stanowiące dziedziczną własność szlachty. Składają się one z jednej lub kilku wsi, pól uprawnych i pastwisk. Chłopi trzy dni pracują na polu pana, następnie zaś mogą pracować na własny rachunek. Szlachta z kolei ma obowiązek utrzymania na danym terenie szkoły oraz Adepta, który będzie zajmował się sprawami magii. Do tego dochodzi konieczność obrony, która oznacza utrzymanie własnej drużyny wojowników, stosownej do wielkości włości i zamożności pana. System ten działa dość skutecznie zapewniając ludności wiejskiej ochronę i podstawy edukacji, szlachcie zaś utrzymanie i stosowny status społeczny. Adepci osiedlający się na danym terenie są w większości wychowankami uczelni państwowych. Wielu z nich bardziej niż na ciskaniu kulami ognia skupia się na uzdrawianiu, przesyłaniu informacji na odległość, powstrzymywaniu powodzi czy innych użytecznych zdolnościach, które mogą wspomóc życie na prowincji. Faktem jest jednak, iż ci uczeni Adepci niechętnie spoglądają w stronę czarownic czy guślarzy, dostrzegając w nich konkurencję. I choć ludność wiejska nadal ma zaufanie do tych „ludowych czarowników” oficjalnie państwo nie popiera ich praktyk, uznając je za niebezpieczne i zabobonne. Nie prowadzi to co prawda do żadnych działań przeciwko magii ludowej, gdyż wciąż jest ona potrzebna, a praktykujący ją cieszą się wsparciem społecznym. Uniemożliwia jednak czarownikom szerszą praktykę, poza swą własną wspólnotą i często dyskredytuje ich działania, pozostające w opozycji do wykształconych Adeptów, cieszących się wsparciem lokalnej władzy.

Wsie składają się z kilkunastu lub kilkudziesięciu drewnianych chat krytych strzechą z słomy lub sitowia (zależnie od majątności mieszkańców). Ważniejsze budynki, jak np. chałupa sołtysa czy karczma bywają podmurowane, czasami posiadają nawet dach z gontów drewnianych. Podobnie sprawa ma się z kaplicami i mniejszymi świątyniami. Szyby w oknach są częste, lecz w przypadku biedniejszych stanowią je mętne tafle zabrudzonego szkła ołowiowego. Osady otaczają pola uprawne, pastwiska i łąki, oddzielone od siebie zadrzewionymi miedzami. Nad strumieniami rosną rosochate wierzby, rowy wzdłuż dróg porastają zaś zarośla bylicy, ostów, dziurawca i krwawnika.

Miasteczka posiadają więcej domostw z kamienia, a także rozległy plac targowy, będący miejscem spotkań okolicznej ludności. Na ich terenie znajduje się także kilka świątyń. Jedynie osady wzniesione w pobliżu Brodatej Puszczy, Wichrowych Stepów czy na terenie Zbójeckiej Puszczy posiadają pewien rodzaj murów miejskich – stanowiących czasami fizyczny mur, czasem ostrokół lub wysoki, ciemny żywopłot. Położone bardziej centralnie wsie nie posiadają tego typu zabezpieczeń, gdyż właściwie nie są one potrzebne. Jedynym zagrożeniem na terenie imperium są Nawki czy Driady, a przed nimi nie ochroni nikogo najwyższy nawet mur.

Miasta Drecare stanowią ważne ośrodki handlowe, kulturalne i religijne. Wiele z nich szczyli się historią sięgającą czasów Pierwszej Ery. W większych aglomeracjach wędrowiec napotkać może starożytne budynki wzniesione za pomocą Magii Pieśni z jednej bryły skalnej. Mówi się o nich, iż zostały wypiętrzone z kości ziemi, dzięki potędze magii Callas. Inne z kolei zbudowane zgodnie z klasycznymi zasadami architektury Marven do dziś zachwycają harmonią i kunsztem wykonania. Obok nich wznoszą się budowle zgodnie z zasadami elfiej estetyki, czy też przysadziste domostwa z charakterystycznym belkowaniem przypominającym mur pruski, który jest wynalazkiem krasnoludów z Goor. Wszystkie większe miasta posiadają

własną kanalizację a ich ulice są brukowane. Oświetlenie opiera się głównie na wykorzystaniu klejnotów magicznych lub, w przypadku biedniejszych okolic – runów elektry wykutych na kamiennych płytach wstawionych w ściany. Place ozdabiają pomniki dawnych bohaterów, fontanny i potężne drzewa, otaczane szacunkiem przez Pradawnych i Utra.

Większość miast otaczają mury obronne, które pełnią swą funkcję pozwalając władzom kontrolować napływ ludności i pobierać opłaty od wjeżdżających kupców. Praktyka ta pomaga także w rozpoznaniu kultystów Ciemności, czy istot Skażonych – każde większe miasto posiada bowiem przy bramach magiczne klejnoty lub runy, które zapalają się w pobliżu tego rodzaju indywiduów. Bramy miejskie otwarte są zwykle od świtu do zmierzchu. Niektóre miasta odmawiają wpuszczania na swój teren Cieni Księżyca, obawiając się rozkwitu drobnej przestępczości – koty radzą sobie jednak doskonale omijając strażę i znajdując własne wejścia.

Tereny rozciągające się pomiędzy miasteczkami czy polami uprawnymi porastają najczęściej niewielkie lasy lub też rozciągają się tam łąki i nieużytki. Na oddalonych, samotnych wzgórzach można czasami napotkać ponury kształt szubienicy. Wiele tych półdzikich miejsc budzi po zmroku obawy miejscowej ludności – są to przede wszystkim rozstaje dróg, bagniste białe ługi, gdzie chowa się potępionych kultystów Ciemności, oraz owiane mgłą uroczyska czy samotne cmentarze. Spóźniony lub zagubiony podróżny może napotkać tutaj włóczące się nocą upiory lub spragnione jego krwi wapiersze. Może także stać się ofiarą zaklęć rzucanych przez driady. Dlatego też wielu prostych ludzi unika podróżowania nocą, starając się nie kusić licha.

Władzę w państwie sprawuje Ród Yzarda - ostatnia dynastia Callas. Z niej wywodzi się najwyższy władca noszący tytuły: Monarchy DrecarE, Mistrza Pieśni Stworzenia, Obrońcy Krainy i Pogromcy Pustki. Zasiada on w zamku Callas na Tronie Pieśni i wspierany jest przez Radę Imperium składającą się z Arcykapłanów Gronosa i Naji, książąt Alseru, Ted-Gar i Reny, Arcydruida Drecare, Arcymaga Reny, Głównego Generała Sił Zbrojonych oraz Głównego Inkwizytora Konwencji. Władzę sądowniczą posiadają kapłani Gronosa i Naji, w pomniejszych sprawach dotyczących chłopstwa rozstrzygają zaś miejscowi szlachcice.

Drecre bije własną monetę – Srebrnego Denara ozdobionego godłem kraju i herbem Rodu Yzarda – Gwiezdną Harfą.

### **Istotne Lokacje:**

**Vikra** – położony najdalej na północ port imperium znajduje się na zachodnim wybrzeżu u ujścia rzeki Noviny. Zdecydowanie nie należy on do najbardziej reprezentacyjnych miast Drecare i sprawia nieco przygnębiające wrażenie. Zbudowany przez Vilena rozciąga się w większości na bagnach. Około 70% jego powierzchni wypełniają pomosty i domy budowane na palach. Jedynie niewielka, środkowa część znajduje się na suchym lądzie, mającym postać płaskiego wzniesienia. Znajduje się tam główny plac targowy a także świątynie: Dorana i Silkora. Kult tego ostatniego jest zresztą bardzo popularny w okolicy.

Większość domów zbudowana jest z drewna i pokryta sitowiem. Oświetlenie w postaci runów elektry znajduje się tylko w porcie i na głównym placu, reszta ulic i pomostów zazwyczaj tonie w półmroku, rozświetlona jedynie tu i ówdzie samotnymi pochodniami. Z uwagi na swe położenie aglomeracja nie posiada murów obronnych, dostępu do niej bronią jedynie zanurzone w wodzie pale i żelazne łańcuchy, które w razie potrzeby są w stanie zablokować port oraz rzekę. W mieście znajdują się także koszary z załogą przygotowaną do jego obrony, portu zaś

strzegą dwie wieże wyposażone w balisty. Poza tym jednak nie ma tam właściwie niczego interesującego.

Tak naprawdę Vikra zawdzięcza wiele błędowi kartografów z Oderlin, którzy umieścili ją na mapach oznaczając jako ważną aglomerację. Nie była to jednak prawda, w tamtym czasie Vikra była jedynie niedużą osadą. Pomyłka ta jednakże sprawiła, iż kupcy An'sar zaczęli podróżować do Vikry w krótkich okresach pokoju z Drecare. Dzięki temu miasto rozwinęło się i rozrosło, stając się na pewien czas ważnym ośrodkiem handlowym. Do dziś zresztą ożywia się ono w czasie zawieszenia broni, czerpiąc korzyści z handlu bawełną, ryżem, kommosą i barwionymi tkaninami z kiwiutu,

Większość populacji miasta stanowią Vilena, zajmujący się połowem ryb i handlem. Poza nimi spotkać tu można także Strażników, Hei'llers, elfy leśne oraz koboldy.

**Zbójecka Puszcza** – Rozciągający się na zachodnim wybrzeżu las, sięga od granic Starego Boru ku wchodowi, docierając niemal do Callas. Puszcza stanowi w większości las mieszany, obejmujący rozległe bagna wzdłuż biegu Noviny, a także nieco suchsze tereny na południu. Rosną tu głównie sosny, świerki, brzozy, dęby i buki. Poszycie jest miejscami bardzo gęste, zarosnięte gęstymi krzewami, które utrudniają poruszanie się poza szlakiem. Teren w okolicy wybrzeża i nad rzeką Ignią ulega podwyższeniu, stając się miejscami skalisty i niedostępny. Samo wybrzeże opada w dół stromymi klifami, które utrudniają dostęp do morza, uniemożliwiając budowę jakiegokolwiek większego miasta.

Skąły w większości składają się z jasnych wapieni, tworząc liczne grotty i jaskinie. Można tu także znaleźć pozostałości po dawnych kopalniach Dwemyru, czynnych w Pierwszej Erze. Aktualnie jednak pozostają one puste, stanowiąc schronienie wielkich pajaków, ślimaków skalnych, wjiców i innych plugawych stworów. Wiele z nich uległo częściowemu zawaleniu lub zalaniu, co znacznie utrudnia poruszanie się w ich obrębie.

Nie jest to jednak jedyne zagrożenie w okolicy. Jak bowiem sama nazwa wskazuje Zbójecka Puszcza nie jest miejscem gościnnym dla podróżnych. Od wielu wieków las stanowi miejsce schronienia różnej maści banitów i rozbójników. Bandyci kryją się po lasach i jaskiniach, napadając na wędrowców i kupców. Zwykle poruszają się w grupach od kilku do kilkudziesięciu ludzi i doskonale znają teren, co utrudnia ich wytropienie. Zamieszkująca w puszczy ludność także nie cieszy się najlepszą opinią sąsiadów. Skupia się głównie wokół wybrzeża, gdzie znajduje się wiele mniejszych osad i ubogich wiosek rybackich. Ich mieszkańcy nie zajmują się jednak jedynie połowem ryb – ważną część swego dochodu czerpią z rozboju morskiego, zwabiając przepływające niedaleko wybrzeża statki na mielizny i ostre skały podwodne. Proceder ten kwitnie nadal w wielu miejscach, choć jest zakazany prawnie i władze dokładają najwyższych starań, by położyć mu kres. Mimo to, skalisty teren, obecność zbójców i powszechna nędza sprawiają, że jest to nad wyraz trudne. Statki podróżujące wzdłuż wybrzeża pomiędzy Alserem a Vikrą czy Oderlin powinny mieć się więc szczególnie na uwadze, zwłaszcza w czasie sztormu, czy gęstej mgły, która często otula klify.

Większość osad położonych na terenie puszczy znajduje się na wybrzeżu, w tych miejscach, które umożliwiają dostęp do oceanu. Składają się one z kilkunastu lub kilkudziesięciu domów z drewna, krytych sitowiem. Za okna służą zwykle zwierzęce pęcherze. Tylko ważniejsze domostwa w rodzaju świątyń lub zamków lokalnej szlachty budowane są z kamienia i mogą się szczyścić szklanymi szybami. Wsie zamieszkują głównie Strażnicy, Vilena, elfy leśne i Felidae. Oprócz wspomnianego zbójeckiego procederu, miejscowi trudnią się połowem ryb, zbiorem

runa leśnego i polowaniem. Na przybyszów patrzą z nieufnością, obawiając się, iż są szpiegami nasłanymi przez rozbójników, którzy mają wy badać ich majątność i sposoby obrony. Dlatego podróżni mogą się tu liczyć z dość chłodnym przyjęciem i koniecznością odpowiedzi na wiele kłopotliwych pytań.

Wzdłuż wybrzeża prowadzi także trakt od Alseru do Vikry. Jednakże z uwagi na czające się w puszczy niebezpieczeństwa nie cieszy się on zbyt wielką popularnością. Droga – wyłożona niegdyś granitowymi płytami, sprawia obecnie dość przykre wrażenie – ze szpar między kamieniami wyrasta trawa i mchy, wiele płyt popękało a inne zapadły się w ziemię. Podróźni są na tym terenie zdani głównie na siebie, straż bowiem rzadko zapuszcza się w te okolice, bojąc się odwetu zbójców.

**Ted-Gar** – „Stolica Wojskowa” imperium to olbrzymie miasto położone nad rzeką Wielen, w rozgałęzieniu będącym początkiem rzeki Noviny. Miasto, założone przez Strażników w czasach Pierwszej Ery, stanowiło ongiś stolicę Otnaru – państwa sławnego dzielnością swych wojowników i historią odniesionych zwycięstw. Obecnie stanowi siedzibę głównych sił wojskowych Drecare, ukazując potęgę militarną imperium.

Sama aglomeracja otoczona jest potężnym, podwójnym pierścieniem murów obronnych, wzniesionych z czerwonego kamienia, a także dwoma fosami, wypełnionymi nie tylko ostrymi palami, lecz także niebezpiecznymi stworami. Zabezpieczenia te robią imponujące wrażenie, zwłaszcza gdy rozważy się fakt, iż zostały one wzniesione bez użycia magii, wyłącznie dzięki pracy fizycznej. Mury zostały później oczywiście umagiczone i zabezpieczone poprzez potężne zaklęcia runiczne, widoczne z postaci rzędów symboli wykonanych w metalu, które biegną trzema pasami wzdłuż umocnień. Wciąż jednak stanowią z pewnością największą budowlę na Kontynencie Środka wzniesioną ludzką ręką. Z tego względu zostały zaliczone w poczet Ośmiu Cudów Świata i stanowią powód do dumy dla każdego Strażnika. Same mury mierzą ponad 20 metrów, zwieńczone są blankami i licznymi basztami obronnymi. Pomimo tego, iż od czasów Drugiej Ery miasto nie musiało obawiać się ataków z zewnątrz, wojsko dba o to, by zabezpieczenia były w doskonałym stanie. Aktualnie stanowią one jednakże pewnego rodzaju ilustrację siły i potęgi imperium, niż odpowiadają faktycznym zagrożeniom. Większość starc z Oderlin przebiega bowiem na Ziemiach Tygrysa, a wojska Ansoja nigdy jeszcze nie zbliżyły się nawet na odległość wzroku do Ted-Gar.

Wewnątrz miasto sprawia także imponujące wrażenie. Prawie wszystkie budynki są murowane, pokryte dachówką lub kamiennym gontem. Minimalizuje to zagrożenie pożarem. Główne ulice wyłożone są kostką granitową, mniej reprezentacyjne zaułki zaś zwykłym brukiem. Domy w większości wzniesione z tego samego rudo-czerwonego kamienia, z których wykonano mury obronne, mają spadziste dachy i przylegają do siebie, tworząc charakterystyczną zabudowę miejską. Sprawiają stabilne, krzepkie wrażenie i często wyposażone są w nieduże balkony. Większość z nich jest dwupiętrowa, mieszcząc w górze pokoje mieszkalne. Dół budowli zwykle zajmują sklepy, karczmy, lub warsztaty rzemieślnicze. Miejscami zdarza się natrafić na nieco nowsze budynki z cegły i belek, charakterystyczne dla stylu krasnoludzkiego. Są to najczęściej magazyny lub sklepy. Na uwagę zwracają także ozdabiające place pomniki, będące arcydziełem sztuki kamieniarskiej. Większość z nich wyobraża oczywiście bohaterów Imperium, którzy odznaczyli się w boju, lub stanowi wyobrażenia Dorana.

Miasto, wzniesione przez wojowniczą rasę Strażników stanowi odzwierciedlenie ich sposobu myślenia. Poszczególne dzielnice także oddzielone są murami obronnymi, wejście do nich możliwe jest jedynie poprzez strzeżone bramy. Pozwala to kontrolować ruch ludności w

mieście, co wpływa na bezpieczeństwo na ulicach. Po stronie południowej znajduje się dzielnica portowa, przylegająca do sporego portu rzecznego. Spora jej część służy zapewnieniu dostaw dla wojska i jest przez nie ściśle kontrolowana. Pozostała jest domeną kupców. Znajdują się tutaj przede wszystkim rozległe magazyny, wśród których można spotkać kilka budynków z drewna, a także jedyny targ pod gołym niebem, na którym najczęściej sprzedawane są ryby i żywność sprowadzana z pozostałych rejonów imperium. Dalej ku centrum miasta rozciąga się dzielnica kupiecka, składająca się w większości ze sklepów i zakładów rzemieślniczych, a także kilku oberży i luksusowych domów uciech. Największą i najbardziej znaną karczmą jest zajazd „Pod Krwawą Wenkierą”, który organizuje także walki zapaśnicze, odbywające się na arenie w podziemiach. W dzielnicy znajduje się także okazały budynek Gildii Kupieckiej o złożonym dachu. Środek miasta zajmują dzielnice mieszkalne, oddzielone od siebie z uwagi na zamożność poszczególnych obszarów. Znaleźć tu można także wiele spokojniejszych karczm. Obszary te otaczają kolejną ścianę murów wewnętrznych – wykonanych z równym rozmachem jak umocnienia zewnętrzne, które wyznaczają centrum aglomeracji. Znajdują się tam dzielnice zamieszkałe przez elitę wojskową, Szkoła Oficerska, będąca z pewnością najlepszą w kraju, a także Uniwersytet Magii Bojowej, szkolący Adeptów na potrzeby wojska. Skupia się on głównie na Magii Energii, choć posiada także niewielki wydział szkolenia szpiegów, związany z Magią Wzorców i Astralną. Ponad Dzielnicą Centralną góruje Czerwona Cytadela, stanowiąca siedzibę księcia Ted-Gar. Jest to smukły zamek z czerwono-rudego kamienia, wzniesiony na skale o podobnej barwie, która wyrasta pomiędzy pozostałych budynków, sprawiając, iż cytadela góruje nad całym miastem.

Południową część miasta zajmują koszary oraz magazyny wojskowe. Mieszczą się tu także potężne huty produkujące drecarską stal, kuźnie, zakłady płatnerskie i inne, zaopatrujące wojsko. Znajdują się tutaj także doskonale chronione spichlerze. Ulice na tym terenie nie posiadają własnych nazw, tylko numery, co jest kolejnym dowodem wojskowego zamięłowania do porządku. Dostęp do tych fragmentów miasta możliwy jest jedynie za pomocą okazanej przy bramie przepustki. Cywile zresztą wpuszczani są raczej niechętnie. Przylegający do dzielnicy wojskowej od zachodu obszar, z braku lepszej nazwy określić można jako Dzielnicę Rozrywkową, choć jej oficjalna nazwa to: Dzielnica Marzeń. Znajdują się tutaj liczne oberże, salony gry, oraz zamtuzy. Mieści się tu również Żelazny Teatr - największa w Drecare arena gladiatorów. Ma ona postać okrągłego, wielopiętrowego gmachu z areną położoną w dole. Jest ona zabezpieczona specjalną siatką, a także ekranami magicznymi – odbywają się bowiem na niej także pojedynki magów. Większość walczących to wolni gladiatorzy, prezentujący swoje zdolności za pieniądze. Zdarzają się jednak także walki niewolników, wystawianych przez panów z AjArd i Cesarstwa Kamienia. Powszechnie wiadomym jest, iż władze miasta z jakimiś względów przymykają oko na ten proceder.

Jednym z słynniejszych budynków miasta, jest Świątynia Tysiąca Mieczów - największe Imperium sanktuarium Dorana. Znajduje się ona na południe od Dzielnicy Centralnej, pomiędzy siedzibami elit wojskowych a Żelaznym Teatrem. Dach gmachu z czerwonego kamienia zbudowany jest ze stali, w taki sposób by przypominała ona stopione i połączone ze sobą miecze. Kolumny, tworzące portyk, również przypominają kształtem ten oręż. Ściany zarówno od wewnątrz, jak i na zewnątrz pokrywają rzeźby przedstawiające sceny mityczne. W głównej komnacie zaś nieustannie płonie święty ogień, umieszczony na ołtarzu, stojącym przed Boga Wojny o oczach z granatów. Sama posadzka wykonana jest z czaszek wrogów imperium. Także niektóre wota znajdujące się w świątyni wykonane są z kości pokonanych przeciwników.

W perspektywie kraju Ted-Gar jest istotnym dostawcą drecarskiej stali, oręża, oraz bazą szkolenia wojskowego, zarówno dla elit jak i zwykłych żołnierzy. Samo miasto właściwie nie posiada terenów rolniczych, sprowadzając żywność z innych części Imperium.

**Callas** – Ten wspaniały zamek, stworzony za pomocą Magii Pieśni w 989 roku Pierwszej Ery, stanowi siedzibę Władcy Drecare. Budowla, wydzwignięta z naturalnego złoża złocistego marmuru, za pomocą starożytnej sztuki, wznosi się nad brzegami rzeki Wielen. Jej architektura zgodna z najlepszymi klasycznymi wzorcami ludu Callas przejawia się w smukłej i wdzięcznej formie, podkreślonej przez wysokie filary, podłużne okna, oraz strzeliste wieże, będące ozdobą zamku. Ściany i stropy stanowią jedną bryłę, ozdobioną następnie dzięki zdolnościom kształtowania kamienia – które pozwoliły uformować w nich bogate zdobienia – najczęściej w formie płaskorzeźby, przedstawiającej najpiękniejsze miejsca na Kontynencie Środka: góry, puszcze czy szerokie stopy, zasiedlone przez zwierzęta i magiczne bestie. Dachy i tarasy, łączące poszczególne piętra i wieże, wykonane są z zestalonej energii magicznej, która przypomina nieco błękitnawo-zielony kryształ lub szkło, lśniące własnym blaskiem. Substancja ta zdaje się być w ciągłym powolnym ruchu, jednocześnie zaś delikatnie zmienia barwę zależnie od pory roku, cyklów Oxanu oraz pory dnia. Okna pałacu posiadają szyby z rżniętego kryształu. Ważniejsze, bardziej reprezentatywne komnaty ozdobione są ponadto barwnymi witrażami.

Pałac zwany często Klejnotem Drecare został słusznie zaliczony w poczet Ośmiu Cudów Świata. W czasach Pierwszej Ery mieścił bibliotekę i szkołę Bardów. Obecnie, stanowi siedzibę Rodu Yzarda – ostatniej dynastii z krwi Callas, z którego wywodzą się władcy Imperium. Prócz Sali tronowej znajduje się tutaj także Sala Pieśni, mieszcząca Gwiezdną Harfę – instrument, którego nie ma prawa dotykać nikt, prócz imperatora. Posiada ona ogromną moc wpływania nie tylko na widzialną rzeczywistość, ale jak głoszą plotki, także na samą oświatę losu.

W zamku znajduje się także biblioteka, zawierająca bezcenne woluminy historyczne oraz wiele dzieł, będących spuścizną kulturową po ludach Callas i Marven. Zgodnie z tradycją władca utrzymuje także szkołę Bardów, która od początku swego istnienia cieszy się opinią najlepszej na świecie. Znajduje się tutaj także Uniwersytet Magiczny, będący jednym z trzech najlepszych na kontynencie. Na uwagę zasługuje zwłaszcza wydział Smoczej Magii. Siedzibę swoją mają tu także Orta Vitra, ich wsparcie pozwoliło na stworzenie w tym miejscu jedynej Uczelni Astroinformatycznej istniejącej poza Drahnem. Jest ona oczywiście w całości kontrolowana przez Inkwizycję, a jej absolwenci wykonują ważne zadania jako łącznicy i konserwatorzy sieci astroinformatycznej Imperium. Wieża Sześciu Wichrów stanowi miejsce zakotwiczenia korytarzy teleportacyjnych, które prowadzą do: Kręgu Ośmiu, Alseru, Ted-Gar, Reny, Alha'ris, i Sullin. Stojąca na uboczu Wieża Czarnego Słońca, w przeszłości była więzieniem, w którym przetrzymywano szczególnie niebezpiecznych wrogów kraju. Po śmierci Akhte Przekłętego została jednak zapieczętowana za pomocą potężnej magii. Ponoć obecność jednego ze Sług Pustki zdołała skazić ją na tyle, iż budowla ta przestała nadawać się do jakiegokolwiek użytku.

Pałac posiada także własne ogrody, bogate w zamorskie gatunki kwiatów i egzotycznych drzew sprowadzonych z AjArd. Sztuczne strumienie i stawy, zaprojektowane przemyślnie przez inżynierów Vilena nadają temu miejscu specyficznego uroku. Na ukwieconych skwerach nierzadko wznoszą się menhiry druidyczne, czyniąc to miejsce także ważnym węzłem sieci życia. Liczne altany, labirynty z krzewów oraz słoneczne łąki, czynią ogrody jednym z ulubionych miejsc spotkań i zabaw rządzącej elity.

W zamku panuje także otwarta i przyjazna atmosfera, która przejawia się w podejściu do gości. Praktycznie każdy wędrowiec, o statusie większym niż 30 może zatrzymać się tutaj, licząc na gościnę i strawę. Oczywiście poszczególne osoby traktowane są zgodnie ze swym pochodzeniem, jeśli idzie o oferowane możliwości. Mistrz Gry powinien przyjąć, iż bohaterowie będący obywatelami lub szlachcicami, mogą zatrzymać się w pałacu na ilość dni równą ich Statusowi podzielonemu na 10. Obywatele otrzymują skromne pokoje w skrzydle znajdującym się przy głównej bramie i mogą poruszać się tylko po wybranych fragmentach zamku (zwykle dotyczy to głównego placu i parteru budowli). Szlachta goszczona jest w komnatach odpowiadających jej stanowi i posiada większe uprawnienia. Zamknięte są dla niej jedynie prywatne komnaty członków panującego rodu, Wieża Sześciu Wichrów, Uczelnia Astroinformatyczna oraz sale rytualne akademii magicznej.

**Górne Stajka** – Jest to teren rolniczy, rozciągający się pomiędzy rzeką Wilen a Lilivą. Znajdują się tu głównie wsie i osady, zamieszkałe przez ludzi, Utra, Vilena, Felidae, Koboldy i Krasnoludy. Południowa część stajek, a także ziemie ciągnące się wzdłuż rzek stanowią względnie żyzne tereny, wykorzystane w większości pod uprawy pszenicy, żyta, prosa, owsa i innych zbóż, a także warzyw i owoców. Mieszkańcy hodują także bydło i konie. Tereny te są dość gęsto zaludnione. Znajduje się tutaj wiele bogatych wsi i niewielkich miasteczek, szczególnie nad rzeką Wielen, która stanowi jedną z głównych arterii handlowych Imperium. Większe aglomeracje połączone są za pomocą szerokich, brukowanych traktów.

Północne regiony obszaru są jednak o wiele słabiej zaludnione, głównie z uwagi na kiepską jakość ziemi uprawnej, oraz chłodniejszy klimat. Ludność nielicznych osad skupia się głównie na hodowli owiec, kóz i koni. Zwłaszcza handel końmi stanowi dość dochodowy interes z uwagi na bliskość Ted-Gar i potrzeby stacjonującego tam wojska. Także kilku nielicznych szlachciców, będących panami tej ziemi, słynie z hodowli koni cennej krwi, co jest jednym z popularnych hobby wśród możnych Strażników.

Im dalej na północ tym grunt staje się bardziej skalisty, a spod cienkiej płaszczyzny ziemi zaczynają tu i ówdzie wystawać niewielkie skały. Dzikie i mało gościnne tereny porastają w dużej mierze zarośla i niewielkie zagajniki, wśród których wiją się wąskie i niezbyt uczęszczane trakty, zmieniające się w grzęzawiska w czasie ulewy. Karczmy spotyka się tu raczej rzadko i nie posiadają one zbyt wysokich standardów. Z pewnością miejsce to określić można jako jedną z rubieży imperium. Napaści zbójców zdarzają się tu dość często, sporadycznie także na tych terenach pojawiają się Trolle lub Uka przybyłe z Ziemi Tygrysa. Sprawia to, iż wiele położonych przy granicy wsi posiada własne zabezpieczenia w rodzaju palisad, murów z polnego kamienia czy też wysokich, kolczastych żywopłotów.

Kultura ludowa Górnych Stajek znana jest przede wszystkim z pieśni, opisujących życie i wędrowki pasterzy, oraz mat wyplatanych z trzciny i trawy, które stanowią swoistą specjalność lokalnych Utra. Vilena mieszkający w dolnym biegu Lilivy produkują także specyficzną ceramikę z błękitnawo-białej glinki. Jest ona bardzo delikatna i stanowi poszukiwany w Imperium towar. Poza tym jednak ziemie te nie mogą pochwalić się większymi osiągnięciami kulturowymi.

**Tekst w trakcie pisania! Wkrótce aktualizacja!**

DrecaE

- Alser
- Ru'don
- Wielen
- Salinda
- Falujący Las
- Goor
- Ciche Wzgórza
- Środkowe Stajka
- Solenheim
- Dolne Stajka
- Rena
- Moczary Alnon

Drahnem

- Alha'ris
- In'sali

Zjawliwce

Archipelag Mgieł

Widmowy Bór

Wichrowe Step

- Iglica Burz
- Migotliwe Stawy
- Złote Jeziora
- Góry Szkieletów
- Skalne Miasta
- Wyżyna Urnan'a

Wybrzeże

- Umrzyki
- Wolne Miasto

Eldena

- La'y